A PC JÁTÉKŐRÜLTEK MAGAZINJA

576 Kbyte

XI. évfolyam, 111. szám
2000.május/június
Ára: 796,- Ft

DINO CRISIS

Lara Croft félhivatalos baráti látogatást tesz a Jurassic Parkban

DAIKATANA

Romero Quake-verőnek kikiáltott játéka most vizsgázik

MARTIAN GOTHIC

Gótikus horror a Marson: aki (Mars)szelet vet, (Mars)vihart arat!

GUNSHIP!

Egy nagy rakás botor rotor, amint az égen kotor: a Gunship! ismét univerzális uralkodó, de a Team Alligator és az Enemy Engaged is kiveszi a részét a légiparádéból!




Flash Point


The Green Vapor


After Burner


Eclipse 5000



A SPAWN 16: NITRO RIDERS MOTOROKAT JÚNIUSTÓL KERESD A BOLTOKBAN!

SPAWN 11: DARK AGES


Black Knight


Horrid


Ogre


Skull Queen


Spellcaster


Raider

SPAWN 13: CURSE OF THE SPAWN


Curse of The Spawn 2


Zeus


Hatchet


Medusa


Jessica Priest & Mr. Obersmith


Raenius

SPAWN 14: DARK AGES 2


Mandarin Spawn


Viper King


The Necromancer


Spawn: The Black Heart


Iguantus & Tuskadon


Tormentor

SPAWN 15: TECHNO SPAWN


Iron Express


Code Red


Cyber Spawn


Steel Trap


Warzone


Gray Thunder




Scream


The Crow


Psycho


Halloween


Pumpkinhead


Chucky



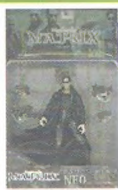

The Crone


Headless Horseman


Ichabod Crane


Headless Horseman Deluxe Box Set


Morpheus

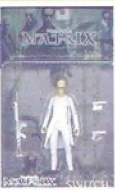

Neo

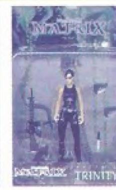





Agent Smith

Cypher


Switch


Trinity


NOD Soldier


GDI Soldier



Részletes választékunkat megtalálod az 576 TOYS katalógusunkban, melyet keresd boltjainkban!

AMI KÉPES LISTÁNKBÓL KIMARADT, DE MEGTALÁLHATOD ŐKET BOLTJAINKBAN!























































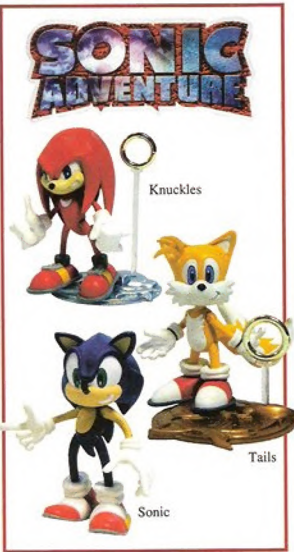


SE JÁTÉK, SE FILM NEM NYÚJTHAT ANNÁL TÖKÉLETESEBB 3D ÉLMÉNYT, MINT AMIKOR A KEZEDBEN TARTOD KEDVENC HŐSEIDET!

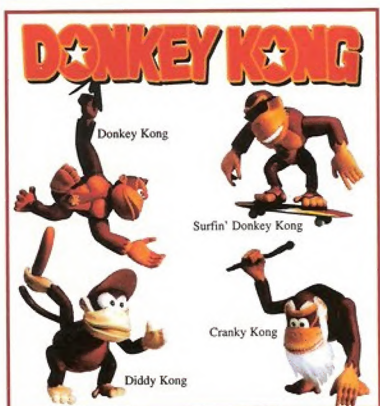
















576 TOYS

NYEREMÉNYJÁTÉK!

Ha meg akarod nyerni a képen látható életnagyságú (2.2m), limitált példányban gyártott HORNY szobrot, a következőket kell tenned.

Vásárolj minimum 5000 Ft értékben akciófigurákat az 576 üzleteiben, és az összegyűjtött blokkjaidat az 576 TOYS katalógusban látható szelvénnyel együtt küldd el a 1389 Budapest, Pf. 132 címre.

A sorsolást 2000. augusztus 1-én tartjuk!

tartalom

XI. ÉVFOLYAM, 111. SZÁM, 2000. MÁJUS

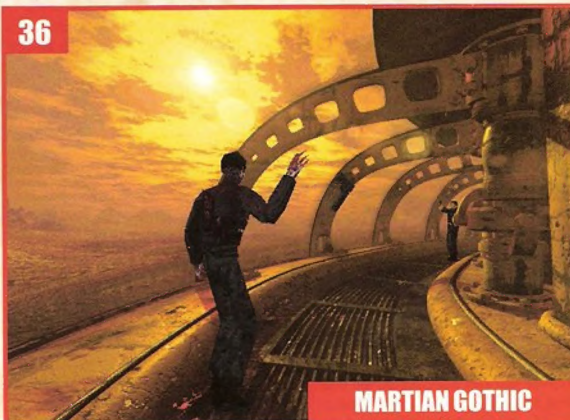


26 GUNSHIP!


22 DINO CRISIS


42 DAIKATANA


62 LEMMINGS REVOLUTION


36 MARTIAN GOTHIC


54 RALLY MASTERS


52 FLYING HEROES



576 Kbyte

Kiadja a COMGAME '576' Kft.
1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17
Postacím: 1389 Budapest, Pf. 132
576kbyte@576.hu, www.576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Főszerkesztő: Kiss László covboy@576.hu

Állandó jellegű tettestárs: Varga Balázs

Levilágítás: Recent Kft.
Nyomás: Offset és Játékkártya Nyomda Rt. Budapest

Terjeszti a Hírker Rt., az NH Rt. és alternatív terjesztők

Előfizethető a szerkesztőség címén, rózsaszín postai utalványon:

576 KByte (Comgame '576' Kft.)
1389 Budapest, Pf. 132

Előfizetési díjegy évre: 6.999,- Ft
fél évre: 3.999,- Ft
negyed évre: 1.999,- Ft

ISSN 0865-8226

Covboygó

Hurrá! Kétségtelen jelek arra utalnak, hogy újra itt a nyár. (Hogy nálad éppen milyen az időjárás, midőn ezt olvasod, az olyan téma, amit mostanában csak szőrmentén szeretek kezelni, szóval ezt most ne feszegessük.) Egyre kisebb ruhadarabok vannak a lányokon, madárcsiripelésre ébred a város (és tér nyugovóra bizonyos PC-s játékújságok gyanús gárdája), és egyre csábítóbban habzik a sör a kerthelyiségek asztalain. Jön a szokásos uborkaszezon, amiről már az utóbbi két évben is kiderült, hogy szokásosan abszolút nem uborkaszezon - mindenesetre az utóbbi három évben minden egyes nyár eleji bevezetőt így kezdek, nem látom be, hogy miért most kellene eltérnem ettől a jó szokásomtól.

A nyár közeledtének másik csalhatatlan jelét Vári Zoli szolgáltatta, aki általános megrökönyödésünkre elképesztően távoli zarándoklatra indult: elment ugyanis a kecskeméti repülőnapra. (Ez mások szemében ugyan nem jelent különösebben nagy utazást, de mivel a mi Zolink csak a legritkább esetben merészkedik otthoni PC-jétől 5 kilométernél messzebbre, szemünkben ez jóval nagyobb utazásnak tűnt, mint amikor Marco Polo elsétált egy kicsit Kínába.) Már maga a zarándoklat is általános döbbenetet váltott ki belőlünk, nemkülönben a mi Zolink visszatérte. Pontosabban az, AHOGY visszatért. Ő ugyanis azért ment repülőnapra, hogy nézze, amint a repülők repkednek. A nézelődésre pedig a mező kellős közepét választotta ki, és miközben vigyázó szemeit az égre vetette, tüzesen sütött le a nyári nap sugára az ég tetejéről a firkászbojtárra. Azt az arcot, apám! Ilyen röhögés rég fogadta a mi Zolink belépőjét. Többen feltételezték, hogy valami idegen lény lehet, aki fejenállt egy hordó ketchupban, hogy elvegyülhessen a Kispest szurkolótáborában, de nekem szent meggyőződésem, hogy ez a kinézet sokkal inkább annak köszönhető, hogy nem talált örökéletet a Dino Crisishez. A repülőnap örömére egyébként gyorsan összesöpörtünk a padlásról néhány helikopter szimulátort, de amíg arcának megjelenítésére elég egy RGB monitor egyetlen színcsatornája, addig a Zolit még a Gunship!-pel sem engedjük repülni.

A nyár közeledtének újabb kétségtelen jele az Electronic Entertainment Expo, rövidebben az E3, amelyet ilyenkor szoktak roppant szerény keretek között megrendezni az USA-ban, hogy szegény játékfejlesztő- és forgalmazó cégek megmutathassák a világnak, hogy az év végéig miféle dolgokkal próbálják kienekelni zsebünkből az ott lapuló összegeket. Kicsiny küldöttségünk Martin vezetésével át is kelt az Atlanti-óceán túlsó partjára. Ettől persze sokat esett a dollár árfolyama, és a jenki lányok sem mernek egy darabig az utcára merészkedni, mindenesetre hamarosan szembesültök fényképes beszámolójával, amit a shown készített. A szerény keretekről csak annyit, hogy miután megtért hozzánk, Martin azzal a találó kis megjegyzéssel minősítette a rendezvényt, hogy ezek után többet nem kiváncsi a londoni ECTSre. A fényképes beszámolót egyébként én is roppant kiváncsian várom, ugyanis tényleg keményen dolgozott, és készített vagy kétezer felvételt. Nem tudom, hogy nem jelent-e problémát, hogy ebből 1999 bögyös reklámlánykákat ábrázol (egy kockát azért fenntartott saját magára is), mindenestre érdekes cikkeknek nézünk elébe. Ha másként nem, maximum elsütjük a Playboyba.

Még egy aktuális témánk van, ami ugyan kevéssé vidám, de nem lehet kikerülni. Gondolom mindenki látja, hogy május/június dátummal jelent meg ez a számunk, vagyis az e havi lesz az ún. "összevont" szám. Mint ti is tudjátok, mióta 100 oldalasak lettünk, öööö, szóval nem jellemzi olyan óramű precizitású megjelenés az 576 Kbyte-ot, mint annak előtte. (Nem kell röhögni! Próbálok diplomatikusan fogalmazni...) Most nem akarok hosszas történeteket mesélni arról, hogy ezeket hogyan is sikerült összehoznunk, mert a végeredményen kívül nyilván nem különösebben érdekel titeket más, mindenesetre összegezzük annyiban, hogy volt mindenféle móka, ami csak izgalmassá teszi az újságkiadásban ténykedők életét. A lényeg az, hogy inkább nem próbáljuk behozni az eddigiekben felgyülemlett késést, hanem most csinálunk egy olyan úgymond összevont számot, mint ami az elmúlt évtizedben július/augusztusban volt divatban mifelénk. (Igaz, annak az ára majdnem a duplája volt a sima havi számoknak, de most inkább pihentetjük ezt a dolgot, mert úgyis kelleni fog a pénz a nyaraláshoz.) Ebből adódóan nyáron nem lesz szünet: augusztusban is lesz 576 Kbyte, tehát az év végi zárásnál meglesz a 11 darab. A dolog természetesen csak merőben adminisztratív jellegű, az előfizetőkre nézve nem jár semmilyen kedvezőtlen körülménnyel. Mostanában rendeződni látszanak házunk táján a viszonyok (például új nyomdába szerződtünk, valamint néhány új munkatárssal bővült a gárdánk, szóval kicsit megbízhatóbb időközökkel megjelenni az éppen aktuális számunkkal.

Na, most jól kitoltam magammal, mert az előbb kihúztam egy nyolcsoros kis körmondatot, amivel pont csontra kijött volna a bevezető. Sebaj, akkor a hasáb végéig beszélgethetünk esetleg az előfizetés nagyszerű lehetőségéről, ami természetesen még most is mindenki előtt nyitott, csak most már nem fenyegetjük a lehetőséggel nem élőket különféle gyanús alakok látogatásával, mivel a marketing arzenálunkban már csak a taktikai atomtöltet maradt... Mulassatok jól!

CoVboy

100 a lék (így pontozunk)

50% alatt:	... nem pontozunk, mert egyrészt ilyen játékra minek szót (helyet) pazarolni, másrészt meg mi a szűzmáriát lehet egy olyan játékról írni, ami ilyen szinten idegesítő.
51 - 65%:	Ez az eredmény nem nagy dicsőség, a klasszikus 'tizenkettő egy tucat'-kaptafa. Velük csak sűrűbben vagyunk, de nem többen, de egy kategória szerelmeseit talán még érdekli.
66 - 75%:	Na, itt már kezd mozogni valami! A játék tulajdonképpen nem is olyan rossz, a baj csak az volt vele, hogy túl kevés munkát és/vagy pénzt áldoztak rá, hogy igazán kiemelkedő darab szülessen.
76 - 84%:	Itt már egy elég kellemes dologgal állunk szemben. Tulajdonképpen minden a helyén van, és nincs is különösebben nagy gond, leszámítva, hogy néhány konkurens ennél már sokkal jobbat is csinált.
85 - 92%:	Ez egy remek játék, ami megéri a pénzét. Minden a helyén van, és még 2-3 év múlva is emlékszik rájuk a szerencsés játékos. Már csak azért is, mert jogosult a csodás Ezüst Tehén trófeára.
93 - 99%:	Itt már valami elképesztően jól sikerült játékról van szó, amiről évek múlva is mély tisztelettel fogunk megemlékezni. Nincsenek sokan, de büszke tulajdonosai az igen ritka Arany Tehén-díjnak.
100%:	Ilyen már csak technikai okok miatt sem lesz (ennél a betűméretnél nem fér ki az értékelőbe). Ha mégis lenne, akkor az volt az utolsó ismertetőnk: a tökéletes megszületése után a továbbiakban nyilván nem érdekel senkit a játékpiac.



TOP LISTÁK

Angol eladási lista (teljes árú játék)
1. The Sims (Maxis/Electronic Arts)
2. Champion Manager 2000 (Eidos)
3. Soldier of Fortune (Activision)
4. NAV 2000 (Symantec)
5. Delta Force 2 (Novalogic)

USA eladási lista (teljes árú játék)
1. The Sims (Electronic Arts)
2. Who Wants to be a Millionaire (Disney)
3. Roller Coaster Tycoon (Hasbro)
4. Rainbow Six: Urban Op. (Red Storm)
5. Age of Empires II (Microsoft)

Angol eladási lista (budget)
1. Virtual Pool Hall (Interplay)
2. C&C Firestorm (Electronic Arts)
3. Tomb Raider 3 (Eidos)
4. Requiem: Avenging Angel (3DO)
5. Small Soldiers SC (Hasbro)

USA eladási lista (budget)
1. Frogger (Hasbro)
2. Need for Speed: High Stakes (EA)
3. Ultima Online (Origin Systems)
4. Deer Hunter 3 (Wizardworks)
5. Slots (Masque Publishing)

Online áruházak rendelési listája
1. Diablo 2 (elővétel) (Havas)
2. Vampire (Activision)
3. Everquest (999 Studios)
4. Motocross Madness (Microsoft)
5. Daikatana (Eidos)

Játékdemó letöltési toplista
1. Carmageddon TDR 2000 (SCi)
2. Dark Ages (Nexon)
3. Steel Beasts (Shrapnel Games)
4. Euro 2000 (EA Sports)
5. Sudden Strike (CDV Software)

A legnépszerűbb PC-s játékok a Global100 szavazása alapján	
1. Planescape Torment (Interplay)	7. Unreal Tournament (GT)
2. Heroes of Might and Magic 3 (3DO)	8. Might & Magic (3DO)
3. Age of Empires 2 (Microsoft)	9. Half-Life/Opposing Force (Sierra)
4. Alpha Centauri (Electronic Arts)	10. Jagged Alliance 2 (Talonsoft)
5. The Sims (Electronic Arts)	11. Civilization 2: (Micropose)
6. Baldur's Gate (Interplay)	12. Majesty (Micropose)



E3 BESZÁMOLÓ

★ A kicsi kocsi újra száguld. De hogy!

Amikor beléptem az idén (is) Los Angeles-ben megrendezett E3 legnagyobb pavilonjának bejáratán az a vicc jutott eszembe, amikor is a parasztbácsit felviszik egy mező-gazdasági repülővel, a pilóta kegyetlenül figurázik, a papa végig csak hümmög, a végén meg megszólal:



Ha más nem, „Baywatch" Pamela majd eladja a UBI Soft játékát

"Azt gondoltam, hogy be fogok tojni, de hogy ez az egész a nyakamba is folyik...". Voltam már vagy 7 ECTS-en Londonban, gondoltam meglepetés nem érhet. Arra ugye számítottam, hogy nagy buli lesz, de hogy EKKORA, az álmomban sem jutott volna eszembe. De ne szaladjunk ennyire előre...

A világ minden táján már jó hónapokkal ezelőtt izgatottan készült a sok "játékos" újságíró, tesztelő, meg főszerkesztő a minden évben, Amerikában megrendezésre kerülő 3 napos E3-ra, a kontinens legrangosabb számítógépes és konzolos összeröffenése. Tudtam ezt én is, de sejtelmem sem volt róla, hogy a cégvezetőség a buli előtt 3 héttel jelenti be, hogy én is megyek. Egyszer csak azon kaptam magam, hogy vízumot kell intézni, találkozókat kell szervezni, meg minden olyan dolgot lebonyolítani, ami egy ilyen utazáshoz kell. Még jó, hogy egy társat is sikerült "szereznem" a bulihoz, West End-beli ex boltvezetőnk személyében, aki igen jó csóka, ellenben betegesen Resident Evil mániás, és Tomi.

A második látványos "magamhoz térésem" akkor volt, amikor a gép leszállt Losziban, és taxiba pattantunk, hogy megközelítsük a hotelt. Gurultunk át a városon, egyre több lett a csingcsángcsung felírat, mire kiderült, hogy a szálloda a belvárosban, de a koreai negyedben van. Nekem egál, úgyis komálom a ferde szemű bigéket... Kipakolás, zuhany, aztán elindulás kajáldát keresni. Már korábban mondták nekem, hogy Losziban kocsi nélkül nem lehet mozogni, és ez rövidesen be is bizonyult – 8 óra után az utcán már senki sem járt GYALOG, csak mi meg a környékbeli csövesek és narkósok. El is kezdtem hisztizni, hogy én kocsi nélkül egy lépést se megyek tovább, így betértünk az első 7 Eleven üzletbe (olyan, mint nálunk a benzinkutak shopjai, csak kút nélkül) és az ott kapható "gyors hot-doggal" tömtük tele a fejünket. (Megjegyzendő, hogy már ez a kaja is fényévekkel jobb volt, mint bármelyik magyar "rendes" hot-dog...)

Itt a 7 Eleven bolt mellet lapult egy "Comics and PC" nevű lebuj. Gondoltam benézek. Na, a következő látvány fogadott: kábé 20 négyzetméteres helyiség, a falakok körbe polcok, rajtuk a padlótól a plafonig képregények. Leveszek egyet, persze koreai nyelvű. Mind az. Középen körben PC-k sorakoznak, úgy 20 darab, de csak 6 ferdeszemű kölyök nyomja. Megnézem az egyiket, hát nem Counter-Strike-ozik? Mivel én is CS függő vagyok, elkezdtem sasolni. Nem tudom milyen gépen osztott, de úgy futott neki a program, hogy nem hittem a szemmemnek! Ha azt mondom, hogy gyorsan és simán futott, akkor szinte nem mondtam semmit! Állat módon száguldott! Na, kilép a kölyök, hogy egy másik szerver után nézzen. Látom a listáját, MINDEN szerver MAXIMÁLIS gyorsasággal jött be neki! Nyolc zöld pont, egytől-egyig minden szerverhez. De mindegyikhez kivétel nélkül. Heheheh, csak legyintettem, Amerikában úgy látszik valamivel gyorsabbak a vonalak...



Uraim, lehet késziteni a Team Fortress 2 szervereket!

Másnap reggel az első dolgunk a kocsibérlés volt, valami piros japán kupé csoda, automata, légkondi, meg ami kell – aztán úgy vezettem oda a hatalmas kiállítási csarnokhoz, mintha ebben a városban nőttem volna fel (térkép nélkül).

...és akkor ott tartunk, hogy álltam a bejáratnál, mint aki nem hisz a szemének. Ott voltak előttem a leghíresebb cégek pavilonjai, de sokkal hatalmasabbak, mint amit eddig valaha láttam! Irdatlan nagy kivetítőkön dübörögtek a játékok, bömbölt a zene, persze minden standon, de valahogy mégsem volt káosz. Jól emlékszem, hogy a bejárattal szemben az Electronic Arts nyomult, akkora standdal, hogy azt hittem, ez itt 3 cég egyben. A stand felett mozivászon nagyságú képernyő, amin csak Playstation 2-es progikat nyomtak. Itt el is hagyott az erőm...

De miért is jó egy ilyen E3? Először is az ember odamegy minden céghez, bemutatkozik, mint főszerkesztő, ha kell, bájcseveg és jópofizik, aztán kap egy dossziét, amiben CD-k meg szórólapok lapulnak. Na, ezek segítségével készülnek el a következő egy évben az újság oldalainak illusztrációi és képanyaga.

Aztán ott vannak a játékok. Tudom, nekem most cégekre bontva kéne elmesélnem, hogy mit láttam, de erre sajnos se időm, se helyem, se tehetségem. MINDENT. Minden játék ki van állítva, ami az elkövetkezendő kábé egy évben meg fog jelenni MINDEN géptípusra, ami már olyan állapotban van, hogy ki lehet próbálni. A legújabb PC,

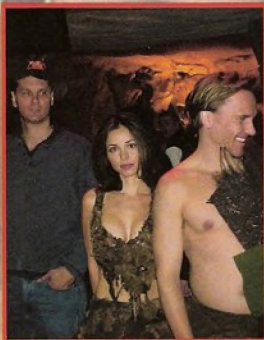


Kislányok, nem kell összeveszni, mindenkinek jut Martinból



Impozáns kállításhoz impozáns bejárat dukál




Na. Mindjárt jobban érzem magam!

Dreamcast, Playstation, PS2, N64, Gameboy és játéktermi stuffok futnak nagyképernyős TV-ken és monitorokon, mindent kipróbálhatsz és annyit nyomhatod őket, hogy bizonyosan belefájdul a fejed. Három eszméletlen nagy teremből állt a kiállítás. Az legnagyobban a vegyesen PC-re és konzolokra egyaránt fejlesztő cégek voltak, egy majdnem ugyanakkorában a Playstation 1-2, Dremcast és Nintendó játékok nem cég szerint, hanem géptípus szerint elhelyezve, a harmadikban pedig a kisebb cégek és a kiegészítők (joy-ok, kormányok stb.) gyártói.

Most képzeljétek el! Ott van minden játék, amelyekről az elmúlt hónapok során csak mendemondákat hallottál vagy kósza Internetes screenshotokat láttál, és bármelyiket ki is próbálhatod. Persze se


Sajnos Catwoman nem társat keresett – lettem volna a bőregere

időd, se kedved mindet végignézni, mert hiába ülsz le mondjuk az Eidos standján a Hitmant bámulni tátott szájjal, ha a szemed sarkából észreveszed a Diablo 2-t. Mire odaérnél, máris inkább a Warcraft 3-mal támad kedved aprítani, leülsz, masszírozod kicsit az egeret, és már kocogsz is tovább egy még hangosabb, még színesebb és még nagyobb monitorokat kiállító cég pavilonjának irányába...

Nehéz lenne megmondani, hogy ki volt a nyerő, hiszen minden cégnek volt legalább egy olyan játéka, amit mindenképpen be kell majd szerezni. Azt hiszem hogy nekem talán a Sierra volt a legszimpatikusabb, a Team Fortsess 2, a Warcraft 3 és a Tribes 2 miatt. Nagy izgalmat váltott ki a THQ Army of Darkness-e is, és sokan csodálták az Electronic Arts Shogun : Total War-ját is.

A first person shooterek természetesen hálózatba voltak kötve. Asszem' a Ripcord standján láttam egyet, aminek a címét meg nem tudnám mondani, de jól festett. Valami Quake-szerű sci-fi őrület, egy városban kellett rohangálni. Leültem egy kicsit, hogy megmutassam a másik 5 ipsének, mit tud egy magyar Half Life "bajnok". Küzdöttünk egy kicsit, mire mellém ül az egyik fejlesztő csávó. Elkezdi magyarázni, hogy ez a játék ugyan még nincs kész, de azért kíváncsi a véleményemre, mert látja, hogy nem először játszom ilyen programmal. Mondom neki, hogy nagyon tetszik, de kissé vérszegény. Erre rögtön rávágja, hogy még egy hét kellett volna nekik a befejezéshez, de hát az E3 akkora esemény, hogy mindenképpen ki akarták állítani.

Aztán ott vannak a cuccok. Először csak bátortalanul hesszeled a cégek pultjaira kitett poszterek, matricákat, kulcstartókat, mágneseket, tollakat, reklám szatyrokat és izgalmas mütyüröket. Felveszel egyet-egyet, elkezded vadászni őket, nézed, hogy kinek a kezében mit látsz, és van-e neked már olyan. Ahogy telik az idő azt veszed észre, hogy leszakad a vállad a sok cucc alatt. Itt pólót osztanak, amott baseball sapkát lehet kapni, a Capcom standon egy narancssárgára festett hajú idióta üvölt a mikrofonba és cuccokat dobál a tömegbe, amiért az emberek egymást tapossák, és közben ütemesen üvöltenek: CAPCOM RULES! Milyen póló is az? Aha, végeredményben mindegy, szép színes. A gond csak az, hogy 100 pólóra 2000 ember jut. Mit csinál ilyenkor a magyar főszerkesztő? Helyezkedik! Az első sorba ugye nem állok, mert a cuccokat dobálják hátrafelé. Hopp, jön egy – ugrás, Michael Jordan is sírva nézné – megvan! Jön még egy – ugrás, közben elrugaszkodás egy pufi amerikai kölyök válláról – megvan! Jön a harmadik – ezért nem ugrani, hanem vetődni kell – lefejelek egy fekete kuntakintét, de megvan! Oké, ennyi elég lesz a Capcomtól.



9:55. A jónép már alig várja, hogy betódulhasson...

Néha észreveszed, hogy az emberek visítva odatódulnak valahova és egy másodperc alatt hetventagú sor alakul ki. Hopp, itt valaki dedikál! Nem más, mint Ash, az Evil Dead és az Army of Darkness sztárja. SZEMÉLYESEN! Gratulálsz neki, kezet foghatsz vele, egy képpel lettél gazdagabb. Öt méterrel odébb egy híres pankrátor a WWF-ből, mindig más sztár, naponta többször is. A félcsőben Dave Mirra tart BMX bemutatót, a világbajnok. Arrébb Tony Hawk dedikál és komoly fejjel próbálja a róla elnevezett Playstation játékot. Egyszer csak üvöltést hallasz az Eidos színpad felől – megérkezett az új Lara Croft modell. Képen nem volt egy nagy durranás, így életben viszont úgy néz ki, hogy egyből a nevemre venném. Egy Harley Davidson mellett áll a kicsike, kapsz egy pólót és fotózkodhatsz vele. Persze ezren állnak sorba, a kétméteres bodyguardok terelgetik a népet (mint a birkákat). Gondoltam álljon sorba, akinek hat anyja van, inkább beosonok a sor elejére...

A legizgalmasabbak persze a csajok. Először is a legtöbb


Aki akart, 10 percre a rabszolgája lehetett a hölgynek. Sárkányjelmezben!

standon isteni hostess lánykák fogadnak. Öröm velük csacsogni. A legtöbb cég körül felbérelt modellek osztogatnak cuccokat meg szórólapokat. Csomó beöltözött (vagy inkább vetkőzött) bige is flangál, ők valamilyen játékot hirdetnek. (Akis barna, aki a Majmok Bolygója mezben állt Zira és Cornelius mellett olyan szép volt, hogy majdnem megkértem – ugorjunk már át Las Vegasba és esküdjünk meg, mert szeretném összeoperáltatni magam vele.) A hab a tortán pedig a hivatalos manökenek megjelenése. Ők tényleg nagyon gyönyörűek – ilyet az ember csak magazinokban lát. Odapattanhatsz melléjük, és a fotós pali már nyomja is rólatok a polaroidot. Ha akarod, a saját kameráddal is kattintgathatsz. Azt hiszem, életem egyik legállatabb élménye az volt, amikor megpillantottam öt Playboy modellt. Azok a nők.... Eldobtam kaszát-kapát és rohantam fotózni. Miss február és március 1999. Névre szóló dedikált kép mindkettőtől, a többiekkel közös "karolós" fotó. (Nyaláboltam őket, mint egy polip.) Miss február a következőket írta a képre: "Martin, micsoda éjszaka volt!".

Tyler Martin Durden



3DO

A 3DO Army Men sorozata állítólag (főként a cég szerint) rendkívül nagy siker, mindenestre valószínűleg nem tévedünk, ha azt gondoljuk, hogy a Legends of Might and Magic valamivel


Legends of MIght and Mahic

nagyobb érdeklődésre tarthat számot. A New World Computing által fejlesztett akció RPG nem követi a hagyományokat: több karakter használata helyett csupán egyetlen ember főszereplésével kell boldogulnunk. Az online multiplayer játékban hatan vehetnek részt (a választható karakterek: boszorkány, druid, íjász, pap, keresztes lovag, amazon), míg a kalandozásokon kívüli deathmatch partikban 16-an harcolhatnak egymással. A megjelenés az év végén várható.

Activision

Az Activision hamarosan két játékkal is kedveskedik a Star Trek-rajongóknak. A Star Trek Conquest Online-ról már a múlt számunkban beszámoltunk: egy fordulónként játszható stratégiai játék lesz, és kizárólag a neten keresztül fog működni A Star Trek Voyager: Elite Force ellenben egy first person shooter, amit a Raven fejleszt. A Quake III engine-nel készült játékban eredeti, Star Trekes helyszíneken járhatunk, s 40 szinten keresztül irthatjuk a borg jeles képviselőit. A cselekmény fontosabb részeinél közjátékokon folyik tovább az akció, tehát szemlátomást az egyjátékos módra "mentek rá". Ettől függetlenül van


Star Trek Voyager: Elite Force

multiplayer lehetőség is, ami nagyjából a Quake III kínálatával azonos.

Egy harmadik Star Trek játék is fejlesztés alatt áll, de azt csak jövőre fogjuk megkapni. A Star Trek: Bridge Commander egy szimuláció lesz a Star Trek univerzum hajóival, s attól lesz különleges, hogy az akciót a kapitányi hídról és külső nézetből


Star Trek: Bridge Commander

is tudjuk majd irányítani. Az eredeti hajón pedig az eredeti legénységet találjuk: Picard kapitány és Data a saját hangján fog megszólalni.

A Quake III engine nem csupán egy Activision játékban bukkan fel. Az újonnan alakult Gray Matter Interactive Studios fejleszti a legendás Wolfenstein folytatását Return to Castle Wolfenstein


Return to Castle Wolfenstein

címmel. Van okunk bizakodni, hiszen az új cég designerei a Xatrixból váltak ki, így olyan címeken volt alkalmuk dolgozn, mint a Redneck Rampage vagy a Kingpin. A játékban William J. "B.J." Blazkowicz szerepében azért kell visszamennünk a (kissé megszépült) német kastélyba, hogy keresztülhúzzuk Himmler terveit, aki halottak feltámasztásával kíván egy szuperhadsereget létrehozni.

A Vampire: The Masquerade – Redemption egy népszerű papírformátumú RPG számítógépes változata lesz – mint amint már korábban egy előzetesben is beszámoltunk róla. A játékban egy vámpír életének 800 évét élhetjük meg, ami a gyakorlatban annyit jelent, hogy sötét középkori várakban és sötét modern városokban egyaránt kalandozhatunk. Fordulónként zajló csatákra, klassz sztorira, és


Wamoire: The Masquerade-Redemption

színvonalas online változatra fenhetjük a fogunkat – állítólag még a nyáron megjelenik.

A Dark Reign 2-ben a közeljövő


Dark Reign 2

apokaliptikus harca elevenedik meg, amikor a csekély elit réteg egy kegyetlen rendőrszervezettel próbálja elnyomni a Föld lakósságát. A játékosnak természetesen az utóbbiért kell kiállnia. A harcot a real-time stratégiai játékok szabályai szerint kell megvívnunk, csakhogy nem felülnézetből, hanem 3D-ben. Ennek ellenére a fejlesztők könnyű kezelést ígérnek: például az épületeink és az egységeink állapotát bárhol lekérhetjük. A missziók skálája igen széles: városi küldetés, éjszakai, nappali bevetés, és küldetés extrém időjárásban – hogy csak nagy vonalakban térjünk ki rá.

Az örökké jól csengő név, a Civilization sem marad folytatás nélkül –


Civilization: Call to Power 2

persze ez alatt most az Activiion-féle Civilizationt kell érteni. A Call to Power 2-ben tudományos, kulturális, és gazdasági döntéseket kell hoznunk, na és persze katonai sikereket kell elérnünk, hogy i.e.4000-ből indulva akár 6300 éven keresztül óvjuk a birodalmunkat az ellenségtől és a széthullástól. Az előző részhez képest több új eszközt is kapunk a kormányzáshoz, a diplomáciához, és a kereskedéshez is. A diplomácia különösen nagy szerepet kap, mert a szomszédos civilizációk általában előbb tájékozódnak és tárgyalnak, mintsem rögtön támadnának, vagy szövetséget ajánlanának fel.

Az Activision új RPG-jére valószínűleg már sokan várnak, hiszen ugyanaz a D.W. Bradley dolgozik rajta, mint akinek a Wizardy V, VI, és VII-et köszönhettük. A Wizards & Warriors egy középkori világban


Wizards & Warriors

játszódik, amire rászabadul egy gonosz fáraó, akit valaha elátkoztak, de sikerült megtörnie a varázst. A fáraót csakis a legendás Mavin karddal lehet legyőzni, amit a szájhagyomány szerint két pengéből kovácsoltak össze: az egyiken az ördög átka ült, a másikon pedig isteni áldás volt. Az első személy perspektívából játszható fantasy RPG-ben ezt a kardot kell tehát felkutatnunk, amiben segítségünkre lesz egy angyal és egy sárkány is.

Blue Byte

Amigán még tucatnyi lemezt kellett cserélgetnünk, csak hogy a Dragon's Lair megelevenedjen, de érdekes módon ez cseppet sem lombozott le minket. Ennek ellenére tény, hogy a rajzfilmszerű játék igazándiból a játékteremben volt az igazi, illetve később a CD-s gépeken. Mert valóban egy rajzfilmről volt szó, amibe a játékosnak csak időnként volt beleszólása. Csodálatos volt, de mivel kevés játékélményt tartogatott, idővel aztán szépen el is tűnt ez a műfaj. A Dagon's Lair főszereplőjét azonban csak nem hagyták feledésbe merülni, s neki is csináltak egy 3D-s kalandot. Dirk, a hős lovag ismét kardot



ragad, hogy kiszabadítsa hercegnőjét, Daphnet a gaz sárkány karmaiból. A Dragon's Lair 3D-vel tulajdonképpen újra végigjátszhatjuk a régi kalandot. Csakhogy ami új: a zord várkapun belépve, a zöld csápok között rohangálva most teljes birtokában vagyunk Dirk irányításának. Ahogy a cím is utal rá: kedvenc rajzfilmhősünk most 3D-ben ugrabugrál!


Dragon's Lair 3D


Dragon's Lair 3D

A Blue Byte idén is folytatja a legnagyobb sikersorozatát: az 1991-es debütálása óta immár a negyedik résznél tart a Battle Isle. Az új epizódban megelevenednek a Chronos bolygó szépséges tájai, illetve rajtuk a katonai egységek, mert mint megannyi folytatás setében, haladva a trenddel a játék átment 3D-be. A Battle Isle: The Andosia War sajátos keveréke lesz


Battle Isle: The Andosia War

a real-time és a fordulónként játszható stratégiai játékoknak. Nagyon fontos ugyanis a tudomány fejlesztése, a gyárak kiépítése és a nyersanyagok biztosítása, de ugyanakkor a kulcsfontosságú részeknél (vagyis a hadműveletek szervezésénél) továbbra is megmarad a játék a fordulónkénti, több taktikai érzéket igénylő játékmenetnél. A készítők szerint ezzel a megoldással egy új generációt hoztak létre. Hogy igazuk van-e, azt majd csak ősszel fogjuk meglátni.

Settlers témában két új dologra is számíthatunk az idén. Ha minden igaz, már júliusra várható a Settlers III Ultimate Collection, ami az eredeti Settlers III-mal egyetemben az összes megjelent küldetéslemezt is tartalmazza. A Settlers IV-et persze már nem sietik el annyira: az év végére van prognosztizálva. Lássuk, röviden a sztorit! Morbus, a bajkeverő fel mer lázadni az istenek istene ellen, aki ezért száműzi őt a lehető legborzalmasabb helyre – a Földre. Morbus mindent gyűlöl, ami zöld, ezért amikor megérkezik a mi zöldellő világunkba, fekete népe segítségével módszeres pusztításba kezd. A Settlers IV több szempontból is tovább lett


Settlers IV

fejlesztve. Grafikailag jóval kifinomultabb: a zoomolható nézet segítségével még a telepesek legapróbb mozdulatait is nyomon követhetjük. A játékmenetben pedig már önmagában a sötét nép jelenléte is sokat változtatott. Morbus kertészei fekete gyökerekkel ültetik be az egészséges tájat, s teljesen kopárrá teszik a föld felszínét, amit kénytelenek vagyunk fertőtleníteni, mert csak utána foglalhatjuk el a sötét templomokat. Jómagunk háromféle néppel építgethetjük a kis településeinket: római, maja, és viking telepesek közül választhatunk. Ezek nem csak külsőségeikben és építészeti stílusukban különböznek, de eltérő állatokat tartanak, más terményeket termesztenek.

Codemasters

A Codemastersnél egyértelműen a Colin McRae Rally 2 a legnagyobb cím, többen már epekedve várják, hogy beülhessenek McRae Ford Focusába. Noha a PC-s változat


Colin McRae Rally 2

csak egy Internetes és Network móddal felspécizett konverzió, még így is gyönyörűnek ígérkezik – nem csoda, hogy a PlayStation változatot PlayStation2-színvonalúként emlegetik. Az első részt ízeire szedve teljesen újra írták az enginet, s csak a legjobb dolgokat tartották meg. A kocsik roppant realisztikusan reagálnak a különböző időjárási tényezőkre, és amortizálódnak a vezetési stílusunknak megfelelően. Továbbfejlesztették a pilóta saját nézetét, melyet apró rázkódások érnek, csak hogy még teljeseb legyen az élmény. Eddig még nem tapasztalt Arcade módot iktattak be, amiben nem is négy, hanem hat kocsi lökdösődhet egyszerre. PlayStationre most júniusban fog megjelenni a játék – a PC-változatra azonban valószínűleg még várnunk kell kicsit.

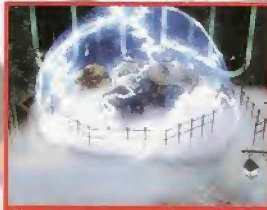
Az Insane viszont már nemsokára itt van, s benne eszelősen kemény terepautózásra vállalkozhatunk. 25 féle terepen koptathatjuk a gumikat, melyek különlegessége, hogy teljesen nyíltak: bármerre mehetünk, nincs rögzített pálya – persze az ellenőrzési pontokat azért érintenünk kell. 20 különböző kocsi közül választhatunk: egy egészen extrém nyolckerekű járgánytól kezdve


Insane

sima terepjárókig tart a választék. Saját pályákat is tervezhetünk, s ami a legjobb mozzanat: LAN-on és Interneten keresztül is lehet majd játszani, sőt kifejezetten ezekre van a játék "kiélezve".

Cryo

A Cryo portáján mostanában a Devil Inside játssza a főszerepet, de a Time Machine szintén felkeltheti a számítógépes kalandorok érdeklődését. Az H.G. Wells azonos című regénye


Time Machine

alapján készült a játékban magát Wellst kell alakítanunk, aki híres időgépén 800.000 évvel jövőbe lövi ki magát. A jövőben egy furcsa, idegennek tűnő terepre érkezik, ahol a viharok megváltoztatják az időt és kitörlik az emlékeket. Az idő egyensúlyát csak egy misztikus lény, egy félisten, Khronos teremtheti meg újra. Őt kell megtalálnunk, hogy hősünk visszatérhessen a saját idejébe. Szépen renderelt háttereken, rögzített kameraállásokból látható a történet – megszokott Cryo színvonalon.

Úgy ránézésre Tomb Raider+Alone in the Dark ötvözetnek tűnik a Hellboy, ami egy népszerű képregény-sorozat feldolgozása lesz. Mike Mignola, a démoni képregényhős kitalálója személyesen felügyeli a játék


Hellboy




Hellboy

fejlesztését. A hat epizódból álló a misztikus történetben egyszer középkori környezetben találjuk ördögünket, máskor meg egy idegen dimenzióban. A terep mindenütt nagyon interaktív: orgonázhatunk a templomban, egy oszlop megrongálásával összedönthetünk egy épületet – ennyivel komplexebb a cselekmény, mint a Tomb Raider-féle játékokban, már ha ezt komplexitásnak tekintjük.

Disney Interactive

Újabb Disney hősök lépkednek át a filmvászonról (illetve a TV-képernyőről) a számítógépünk monitorára. Először is 102 Kiskutyával leszünk gazdagabbak.


102 Dalmatians

Persze nem egyszerre, hiszen a éppen hogy a kutyusok kiszabadítása a dolgunk. A történet nyilván ismerős: robotizált csatlósai segítségével a gonosz boszorkány, Cruella De Vil Anglia összes dalmatáját összegyűjti – s nem éppen barátságos célokra. Bandit és Pepper, a két kiskutya kapja a feladatot, hogy kiszabadítsa őket. Az ebek a Disneytől megszokott színvonalon ugrándoznak a képernyőn: tudnak futni, ásni, bukfencezni, ugatni, szimatolni, no és természetesen a kutyaúszás sem esik nehezükre. A játék 16 pályáján magától értetődően a film színhelyei köszönnek vissza, így Londonban például megnézhetjük a Big Bent vagy a Buckingham Palotát és leereszkedhetünk egy elhagyatott, régi metróállomáshoz. Az egzotikus Agrabahba is ellátogathatunk, de természetesen oda már egy másik Disney játékban. Az Aladdin Action Game-ben a jó öreg Jaffar mesterkedik már megint:


Aladdin Action Game

továbbra sem tett le a trónigényéről, úgyhogy a városra szabadítja hasonszőrű nővérét, Nasirát. A gonosz boszorkány elbűvöli a palota lakóit és az őröket, így hőseinknek nem csekély erőfeszítéseikbe kerül


Aladdin Action Game

átvergődniük a pályákon. A "hőseinknél" nem véletlenül használtunk többes számot, hiszen amikor szükség van rá, meglovagolhatjuk régi barátunkat, a varázsszőnyeget, időnként pedig Aladdin átadja a stafétabotot Abunak vagy Jasminenak is. Agrabah piactere, a szultán palotája, sivatagi oázis, egy ősi város: ez csak néhány helyszín a kilenc pályából, melyek mind remek 3D-ben lesznek megalkotva.
Az Emperor's New Groove Action Game alapjául szolgáló film az év végén lesz bemutatva, s egy inka mese feldolgozása lesz. Egy csodálatos utazáson járhatjuk be az Inka Birodalmat, miközben segítenünk kell Kuzconak, a néhai császárnak, hogy visszaszerezze az őt megillető trónt. Némi nehézséget jelent, hogy Yzma, a gonosz boszorkány egy lámává


Emperor's New Groove Action Game

változtatta. A játék sajátos vonása, hogy miközben Kuzco hegyen-völgyön átvág, találhat varázsitalokat, melyekkel emberi alakját ugyan nem nyeri vissza, viszont más állatokét felveheti – lehetünk denevér, hal, vagy épp teknős.
A fentieken kívül a Disney még két másik Action Game kiadását is tervezi. Ugribugri kalandokba keveredhetünk Donald kacsával is,


Donald Duck Action Game

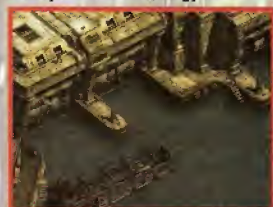
akinek szerelmét, vagyis Daisyt kell kimentenie egy megátalkodott varázsló karmaiból, és Buzz Lightyear is akcióba lép, méghozzá ezúttal egy fiktív világban, ahol ő nem csupán egy műanyag játék. Csillagharcosunknak igazi lézere lesz, a szárnyaival repülni is tud


Buzz Action Game

majd, és Zurg császár valóban a legnagyobb ellensége lesz.

Eidos Interactive

Az Eidos az cég, aminek a PC-s kínálatára semmiképp nem lehet panasz. Hogy egy igazi ínyencséggel kezdjük, javában készül a Commandos 2. A felejthetetlen háborús játék folytatásában új és nem utolsó sorban még szebb tájakon áshatjuk a harmadik birodalom sírját. Tengeralattjáró az Észak-Európában a sarkköri jég alatt, a hírhedt Colditz börtön, egy japán anyahajó a nyílt tengeren: a legkülönfélébb célpontok vannak kijelölve kommandósaink számára. A formula maradt a régi, tehát embereinknek a tudásuknak megfelelően kell feladatokat adnunk, s ezért alapos tervezői munka is szükséges. Annyi újítás mondjuk azért lesz, hogy az


Commandos 2

alkotók kicsit felgyorsítják az eseményeket – bár hogy ezt miként tudják megvalósítani, az még az ő titkuk. A helyszínek kimunkáltabbak lesznek, már csak azért is, mert a nézet forgatható lesz, és belső terekben is akad majd tennivaló. A karakterek száma két taggal kibővül: egy tolvaj, egy csajszi, és egy kutya csatlakozik a többiekhez. Érdekesség, hogy a csapatunk tagjai cserélgethetik egymás között az eszközöket, no meg amint már megszokhattuk, az ellenségtől is zsákmányolhatnak dolgokat. Az ellopható járgányok szigorúan korhű típusok közül kerültek ki. Mercedes teherautókkal, Panzer III tankokkal rövidíthetjük meg a nyavalyás fritzeket, akik pedig továbbfejlesztett intelligenciával próbálják kiszűrni a diverzánsokat. Minden egyjátékos küldetés játszható lesz kooperatív módban is, több játékos részvételével.
A Legacy of Kain: Soul Reaver is


Legacy of Kain: Soul Reaver 2

új résszel gyarapodik. Kedvenc vámpírunk, Raziel, még mindig a mestere, Kain, nyomát követi, s ennek során visszautazik az időben, ahol megismeri Nosgoth birodalmának a múltját, illetve a vámpírklánok kihalásának az okát. A sötét hangulatú játék a korábbi rész vérvonalát viszi tovább: a terepet töltés nélkül (vagy



legalábbis ennek észrevehető jele nélkül) rajzolódik ki elénk, s a varázsfegyvereinken kívül a terepen található szúró/vágóeszközökkel is hadakozhatunk. Kibővül a varázstudományunk, melyekkel Nosgoth titkait megfejtjük, jóllehet a legjelentősebb hókuszpókusz természetesen továbbra is a szellemvilágba való transzportálódás, mely révén a szemünk előtt formálódik át a terep, mikor is nem csak túlvilági formák, de túlvilági lények is kibontakoznak.

Hogy egy teljesen más témával folytassuk, az Eidos fogja kiadni a nyári olimpia hivatalos játékváltozatát is, nemes egyszerűséggel Sydney 2000 címmel. A "hivatalos" megjelölés magától értetődően azt jelenti,


Sydney 2000

hogy a résztvevő atlétáktól kezdve a stadionok architektúrájáig minden a valóságot fogja tükrözni – talán csak az eredmények fognak eltérni a hivatalos változattól. A sportolók remek motion captured animációkkal igyekeznek a dobogó legfelső fokát megszerezni, s tehetik mindezt háromféle üzemmódban, huszonkét olimpiai sportágban. A játék Arcade módja egy pontozásos rendszerű játék,

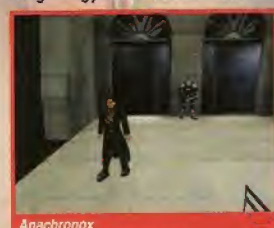

Sydney 2000

ahol csak a kiválasztott eseményeken, és azoknak is csak a döntőjében szereplünk. Az Olympic mód ellenben már jóval komolyabb: minden egyes sportághoz kapunk egy sportolót, és gyakorlatilag az egész olimpiát végig kell játszanunk. Végül a Coach módban edzősködésre nyílik lehetőség. Az edzőteremben növelhetjük a sportolónk kitartását, erejét, sőt még a morálját is. Lesz multiplayer lehetőség is, tehát a futópályák (vagy medencék) mind a nyolc sávját emberi játékosok vehetik birtokba.

Lehet, hogy az olimpiai játékával idejében startol az Eidos, de az biztos, hogy az F1 World Grand Prix-vel egy kicsit le van maradva a konkurenciától. A játék csak az év végén fog megjelenni, aminek maximum annyi a "haszna", hogy már benne lesz az összes idei végeredmény. A FOA licenccel készült játék természetesen tartalmazza az eredeti pályákat, istállókat, és így tovább. Azt már az előzetes képek is bizonyítani látszanak, hogy a külalak igen megnyerő lesz: több kameranézetből is figyelhetjük, amint a leszakadó szárnyak és kerekek nehezítik a versenyzők dolgát. A látványhoz plusz maximálisan realisztikus dinamika, és rendkívül okos computer-versenyzők fognak párosulni. A játékmódokat illetően a két szokásos cuccot kapjuk: Játéktermi és Arcade módot. Egyelőre úgy tudni, hogy nem csak a PlayStation-ön, de a PC-n is lesz osztott képernyős, kétjátékos mód.


F1 World Grand Prix

Az Anachronox egy elég furcsa hangzású cím, mely azonban egy egész jónak ígérkező szerepjátékot takar. Végül is olyan a cím, mint maga a játék, pontosabban a játékban megismerhető bolygók. A játékban az Anachronox egy halálos vírus, amit egy idegen bolygón sikerült összeszednie néhány felfedezőnek. A kezdeti főhősünk egy nem túl sikeres detektív, aki jókora adóssággal küszködik. Sylvester "Sly" Boots egy jelentéktelennek induló megbízatás során keveredik bele az egész galaxison átvezető, misztikus kalandba. Összesen hat, meglehetősen különös bolygón folyik a nyomozás, melyben ki kell deríteni, ki akarja elpusztítani a világot. Egyszerre három karakter

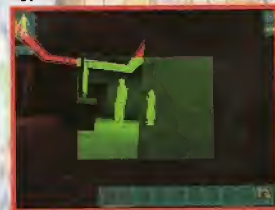

Anachronox

irányítható, s többszáz teremtménnyel kerülünk kapcsolatba, azon kívül járműveket és gépeket irányíthatunk, na és persze harcolhatunk. A küzdelem fordulónként zajlik, melyeknél nem csak a fegyvereinket kell helyesen megválasztani, de igyekezni kell a terepadottságokat is kihasználni. A fegyvereinket mellesleg mi "eszkábálhatjuk" össze különböző elemekből, ami – ha a készítők nem túloznak – 250 millió lehetőséget hordoz magában. A harcok nyilván elég vérbőek lesznek, hiszen tervbe van véve egy "Kidinstallt" is a fiatalabb korosztály számára.

A Deus Ex sztorija szerint a


Deus Ex

változatosság kedvéért az apokalipszis felé közeledik a világ. Gazdasági káosz fenyeget, veszélyes vírusok pusztítanak, a terrorizmus mindennapivá válik. A szenvedés és pusztulás közepette egy ősi összeesküvés látszik kibontakozni a legendák árnyékából. Hogy miben rejlik az összeesküvők ereje? Abban, hogy senki sem hisz a létezésükben. Kivéve persze a játék főhősét, akivel épp ebből kifolyólag keresztül kell utaznunk a világot Párizstól Hong Kongig, s szövetségeseket kell keresni. Közben nem árt megtanulni rejtőzködni és taktikázni is, mert senkiben sem bízhatunk meg teljesen. Beszélgetnünk kell NPC szereplőkkel, mely beszélgetések rendkívül érdekesek, ugyanis minden karakter "emlékszik" a dolgokra, s ezeknek megfelelően alakul ki még a végkifejlet is. Az intelligens környezetnek köszönhetően végül többféle módon oldhatjuk meg majd az ügyet: célt érhetünk vérengzéssel,


Deus Ex

manipulálással, vagy rejtőzködéssel is.

A Hitman: Codename 47 – amint a fejlesztői megfogalmazták – a "gondolkodós lövöldözés" kategóriába fog tartozni. Egy okos bérgyilkost kell alakítanunk, akinek a legcsekélyebb feltűnés mellett a legnagyobb hatásfokkal kell végeznie a munkáját. Hitman a világ legkiválóbb és ebből kifolyólag a legdrágább bérgyilkosa. Kalandos életéből hat fejezetet élhetünk át: nagyon szép és életszerű 3D-s helyszíneken kereshetjük fel a célpontokat, melyeken az ellenség van annyira intelligens, hogy rejtőzködve könnyebben boldogulunk, mint Rambo stílusát választva.

Az Eidos palettájáról bizony bőségesen válogathatnak a katonai



Hitman: Codename 47




Project IGI

beállítottságú játékosok: úgy tűnik, a Project IGI is egy jó választás lesz a számukra. A rejtőzködő kémkedés nagy divat az FPS-ek körében, s ennek mintapéldája ez a játék is. Az alapfelállás mondhatni szokványos: egy volt orosz katonatiszt a fejébe vette, hogy nukleáris porhalmazzá változtatja Európát. Hogy megakadályozzuk tervei megvalósításában, keresztül kell üldöznünk Kelet-Európán, s szigorúan őrzött katonai objektumokba kell behatolnunk. (Arról nem szól a fáma, hogy esetleg egy magyar létesítményre is be kell törni, de ha igen, akkor az nyilván az easy küldetés lesz.) Egy jó kémnek többek között jártasnak kell lennie a tolvajlásban, a számítógépek meghackelésében, és a felderítésben. Megesik majd, hogy zajosabbnak kell lennünk, ugyanis az őrök – amint észre vesznek minket – minden mozdulatunkra reagálni fognak. A fegyverek igazi NATO szabvány alapján lettek kialakítva. Külön említésre méltó a térképészeti műszer, amivel pontos napalmtámadás is megrendelhető.

A Tomb Raider első részének tervezői dolgoznak a Project Edenen, melyben megpróbálják összeolvasztani a Lara-féle stílust az FPS-ek világával. A nézőpont szabadon választható, de "belül" ugyanúgy látjuk a lábunkat és az árnyékunkat, mint kívülről. A másik érdekessége a játéknak, hogy egy négy fős csapattal vagyunk (hálózati játék esetén mindegyik játékos emberi irányítású lehet), s menet közben válogathatunk embereink közül – mert persze a különböző karakterek tudása eltérő. A játék helyszíne egy hatalmas város, mely annyira zsúfolt és szövevényes, hogy a napfény már csak a legfelül élő gazdagokat éri. A mélyben a szegénység dominál, még mélyebben, a föld alatt pedig bűnözők tanyáznak. Az általunk irányított csapat egy rendőrkülönítmény, ami néhány lopásos és eltűnéses eset miatt ereszkedik le a mélybe...


Project Eden

Végre egy játék, amiben nem közeledik, hanem már távolodik az apokalipszis. A Startopia világában elhagyatott, romos űrállomások keringenek magukban, melyek valaha egy erős birodalom szolgálatában álltak. Mindezt nekünk pedig arra kéne felhasználnunk, hogy a fedélzetükön egyesítsük a megtépázott civilizációk túlélőit. Az állomásokat először is rendbe kéne hoznunk, biztosítanunk kéne az életfeltételeket, majd aztán ha már vannak lakók, tovább is fejleszthetjük a lakótelepünket. Egy "működő" társadalmat kell létrehoznunk, melynek minden tagja egy külön személyiség. A polgárokat pedig le is kell foglalnunk, s ehhez 40 különböző létesítményt építhetünk az állomásokon belül. Persze egy vállalkozónak mindig akadnak konkurensei is. A szanaszét lebegő állomásokat kilenc különböző faj kezdi benépesíteni, úgyhogy előbb utóbb összeütközésbe kerülünk valakivel. Ha jóban vagyunk az illetővel, kereskedhetünk vele, de ha rosszban, akkor a fegyvereké lesz a szó.


Startopia

Egy birodalmat kell kiépítenünk a Three Kingdoms: Fate of the Dragon-ban is, s némi túlzással még a sztori is hasonló az iméntihez. A hagyományos real-time stratégiai játék a régi Kínába repíti a játékost, ahol teljesen korhű körülmények között, sokszor a valós történelmi eseményeket kell lejátszanunk. Krisztus után 184-ben járunk, amikor a parasztlázadások leverését követően a Han Dinasztia hatalma annyira meggyengült, hogy a hanyatló birodalom összeomlott. Az összeomlást követően a legnagyobb hadurak ragadták magukhoz a hatalmat, s Kína három részre szakadt. A játékban az egyik hadúr szerepét kapjuk meg, akivel egy erős államot kell létrehoznunk. Kereskedéssel, a tudomány fejlesztésével, katonai sikerekkel, és szövetségekkel szilárdíthatjuk meg a hatalmunkat. A végső cél pedig mi más is lehetne, mint újraegyesíteni Kínát.


Three Kingdoms: Fate of the Dragon


Three Kingdoms: Fate of the Dragon

Electronic Arts

Az Electronic Arts boszorkánykonyháján több nagy név is készül. Talán elsőként említendő a hárommilliós nagyságrendben eladott Command & Conquer: Red Alert második része. A vörös veszedelem ismét felüti a fejét: frissen kifejlesztett technológiákkal a bosszúra éhes Szovjet Birodalom megszállja Amerikát. New York és Washington már a kezükön van: a szövetséges erőket felkészületlenül éri a támadás. Vajon sikerül sárba tiporni az amerikaiak szabadságát? Rajtunk múlik, hiszen csakúgy mint legutóbb, ezúttal is választható mindkét fél. Az elődhöz képest új fegyverek és több városi csata lett kilátásba helyezve, valamint továbbfejlesztették multiplayer módot. LAN-on keresztül maximum nyolcan, Internetes kapcsolattal pedig négyen lehet majd háborúzni.


Command & Concequer: Red Alert 2

Egészen más stílusú lesz a Command & Conquer: Renegade. Ez ugyanis a cím ellenére nem egy RTS lesz: csapatok helyett csupán egyetlen Havocot irányíthatunk – a korábbi epizódból népszerű egyszemélyes hadsereget. A 3D-s akciójátékkal tulajdonképpen testközelből vívhatjuk meg a C&C csatáit, a történet ugyanis arról szól, hogy a GDI utolsó reménységeként ott találjuk magunkat a terepen, s egyedül kell a NOD erőit felszámolnunk. Közben nem csak hogy a jól ismert fegyvereket használhatjuk, hanem a már látott tankokat, repülőket, motorokat vezethetjük. A küldetések során robbantgathatunk C4-gyel, hívhatunk légi támadást, de lopakodhatunk is, ha úgy kívánja


Command & Conceqeur: Renegade



az érdekünk. Még segítőtársakat is kérhetünk, ugyanis a multiplayer játékok között a deathmatch őrületen kívül van kooperatív mód is.

A Maxis a The Sims sikerén felbuzdulva máris készíti a The Sims: Livin' Large kiegészítőt, illetve a nagyobb szabású SimsVille-t. A kiegészítővel új helyzetekben tehetjük próbára a "Simjeinket". Öt új karriert alapozhatunk meg nekik, így a

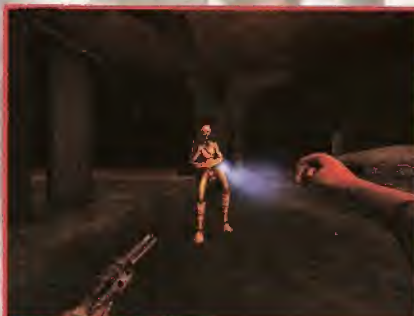

SimsVille

pártfogoltjainkból immáron lehet naplopó, zenész, parafenomén, zsurnaliszta, vagy hacker is. Figyelemre méltó az újságírói pályafutás: a legalsó fokon a játéktesztelő áll, míg a legmagasabban a sztárriporter. A lakások építészeti megoldásaiban is vannak új dolgok, úgymint újgazdag stílus, középkori stílus, illetve ' 50-es évek divatja. Különös, új élethelyzetek is adódhatnak. Mi történik, ha mondjuk kiömlik a szemét a földre? Meglehet, hogy hamarosan csótányirtást kell rendelni.

A SimsVille már több, mint egy kiegészítés: ez már egy másik játék. Míg a The Simsben a hétköznapi családok legintimebb szférájába nyertünk betekintést, addig ebben a játékban szélesebb látókörrel kell rendelkeznünk, s egy egész város életét kell majd megszerveznünk. Az otthonokon kívül például boltokat is kell kreálnunk, s azután mindenhová a megfelelő lakót bekvártélyoznunk.


The Sims: Livin' Large

S nem elég betelepíteni őket: meg kell adni még az életük értelmét is. Mert ha mondjuk rosszul megy egy élelmiszer üzlet, kiürülnek a polcok, rosszabb esetben a tulaj lehúzza a rolót. Ha pedig szaporodnak a munkanélküliek, szaporodnak az


Clive Barker's Undying

olyan házak is, amikre ráférne egy alapos tatarozás. Még a családi életre is gondot kell fordítanunk: ahol szeretik a gyerekek a kutyákat, ott logikus építeni egy kutyaházat... Az eszményi város építésébe majd csak valamikor jövőre foghatunk.

Az Alice Csodaországban kissé meghökkentő feldolgozása lesz az American McGee's Alice. A fura adaptációban szereplő Alice jóval okosabb és rátermettebb mint az ismert alteregója, amire mondjuk szükség is van, mert a tébolyodott királynő által uralt Csodaország jóval kegyetlenebb. A Quake III engine-nel készült programban gonosz játékok és visszataszító teremtmények elevenednek meg, a meséből ismerős helyszíneken


American McGee's Alice

pedig különféle szürreális effektusok nehezítik a dolgunkat: mondjuk a tárgyak fölé emelkedünk, vagy épp mákszemnyire zsugorodunk össze. A bolondos terepnek megfelelően Alice speciális mozgáskultúrával van megáldva: nagyobb magasságokból is leugorhat, néhol mászkálhat a falakon, és így tovább. A fegyverek is nagy okosságok, mint például ajándékdobozos bombák vagy pengékként funkcionáló, dobálható kártyalapok.

Ha netán Alice történetét nem találná valaki elég bizarrnak, az Electronic Arts egy horrorjátékkal is tud szolgálni. Az ősszel megjelenő Clive Barker's Undying


Clive Barker's Undying

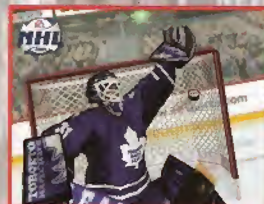
remek esti mesének ígérkezik. A rémtörténet szerint egy átok ereszkedett a világra, és csak Magnus Wolfram, az okkult tudományok mestere tud szembeszállni az emberiségre szabadult zombikkal és démoni teremtményekkel. A sztoriról ennél többet még nemigen tudni, viszont a rémisztő látványra garanciát jelent, hogy a játék Unreal engine-t fog használni.

A legújabb James Bond film játékváltozata úgy tűnik, még egy kicsit várat magára – az év végére van kijelölve a megjelenési dátum. A World is not Enough-ot minden


World is not Enough

eddiginél "Bondosabbá" akarták tenni, úgyhogy több mint 40 Q-féle szerkentyű és fegyver fog gondoskodni róla, hogy 007-esként minden körülmény között helytálljunk. A tíz küldetés a filmben látott színhelyeken fog játszódni, hogy csak néhány példát említsünk: versenyezhetünk Isztambul utcáin, síelhetünk a Kaukázusban, tűzharcba keveredhetünk egy orosz tengeralattjáró fedélzetén.

Az EA Sports természetesen az idén is felfrissíti a sportjátékait. Bár már eddig is csodálatos műveket köszönhettünk a cégnek,



NHL 2001

az NHL 2001-ben és az NBA Live 2001-ben még szebb stadionokat, és még tökéletesebben mozgó játékosokat kapunk. Természetesen a tartalmi korszerűsítésre is adtak: a sportágak világában végbement összes változást figyelembe vették


NBA Live 2001

– minden csapat, játékos az őt megillető helyre fog kerülni.

Hasonlóak mondhatók el az EA Sports golfjátékáról is. A Tiger Woods PGA Tour 2000-ben páratlanul tökéletes szimulációt ígérnek: többek között új motion


Tiger Woods PGA Tour 2000

captured animációkkal öt újabb PGA tour bajnok modelleztek le, akiket persze ki is hívhatunk a játék során. Már tényleg csak az hiányzik, hogy még a fűszálak is az eredeti helyükre kerüljenek...

(Természetesen ez csak a jéghegy csúcsa, a jövő havi számunkban folytatjuk az E3 termés bemutatását)

CARMAGEDDON TDR 2000

★ Avagy hogyan oldjuk meg a gettók népesedési problémáit?

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: SCI
Kiadó: SCI
website: www.carmageddon.com
Megjelenés: 2000. június

Jó hír a Lipót-mezői zárt osztálynak (meg azoknak is, akik sikeresen titkolják kóros elmeállapotukat): hamarosan megint elérkezik a Carmageddon ideje. Ismét útjára indul a flúgos futam, ahol az autók törése dicső hőstettnek számít, a gyalogosok gázolása pedig a művészi kiteljesedés egyik legfőbb eszközének.

Hát igen. Az amorális játék, ami sokak szerint demoralizálja a fiatal és ártatlan lelkeket – morális kérdések ide vagy oda – az egyik legsikeresebb autós játéknak számít. A harmadik epizód ismét hozza a formáját. A Carmageddon 3 valamikor a közeli jövőben játszódik, amikor is szakadéknyi távolság keletkezik a gazdagok és a kizsákmányoltak között. A gazdagok elköltöznek a nagyvárosokból, és paradicsomi körülményeket hoznak létre maguknak az elszeparált ún. Subate telepeken, miközben a tömegeknek nem marad más, mint a reménytelenség és a kétségbeesés. A gettósodás természetszerűleg gyűlöletet szül, s az egész végül oda vezet, hogy az egyik gazdagoknak fenntartott paradicsomot lerohanja, és kisajátítja a jónép. Ekkor telik be a pohár a Subateek lakóinál: mégsem hagyhatják, hogy a csőcselék tönkre tegye őket. A biztonsági erőik a legegyszerűbb megoldást választják: "Atomot nekik!" A gettók teljesen kiégnek, milliók pusztulnak el ártatlanul. A "szerencsés" túlélők már nem emberek többé, csupán élő halottak. Radioaktív eső és sugárfertőzés tizedeli őket. Azonban a támadás mégsem volt teljesen sikeres. A romok között bandák kezdenek összeverődni, akikben őrületté fokozódik a felgyülemlett gyűlölet. Bosszút akarnak állni a még ép városokon: a Subate-ekeken. Csakhogy a szervezkedésre felfigyelnek a biztonsági erők, s meghozzák a szükséges ellenintézkedést: hatalmas falakkal vonják körül a gettókat. Ezzel minden remény elveszett a bennrekedtek számára. A gettókban kegyetlen bandák és korrupt rendőrök veszik át a hatalmat, akik a legkevésbé sem törődnek az emberi élet értékével – még a sajátjukéval sem.

Látszólag úgy tűnik, hogy ezen a ponton konszolidálódik a helyzet. A gazdagok nyugodtan szürcsölhetik a reggeli kávéjukat, míg az emberiség nagyobbik része szép csöndben halódik a nukleáris poklokban. Mert hát a gettók-ból állítólag nincs kiút. De valóban nincs? Ezt jómagunknak kell kiderítenünk.

"A Carmageddon 3: The Death Race egy újabb lépés előre. Max (a főhős) többé már nincs egyedül az utcákon!" – állítják a játék készítői. Például a gyalogosok agresszívabbak lettek: rohangálnak az utakon. (A fenébe is! Miért nem hagyják magukat kivasalni?) Civil autóforgalom meg betartja a szabályokat, s eltorlaszolja az utunkat. Csupa semmirekellő mihaszna! Nem csoda, ha Max-szel, illetve a jó kis piros járgányával tombolni támad kedvünk. A vágyunkat fokozzák a gondosan megtervezett helyszínek is. Csendes, szépen gondozott park golfpályákkal, lóverseny-pályával és egy csodás kis tóval: ez már eleve csábító. Azután ott van egy nagyváros felemelkedő híddal, mozival, használható tereptárgyakkal (mint mondjuk egy daruval). A mozi jegypénztára előtt sorban állnak az emberek, majd ha közéjük hajtunk, csoportokban menekülnek. A gyalogosok gázolása ráadásul jóval életszerűbb, mint legutóbb. Nem csak feldarabolódnak, hanem ahogy kell: sodródnak a kocsival, avagy messzire lepattannak a motorháztetőről...

Bizony jó mókának ígérkezik a Carmagddon 3. A Death Race üzemmódban összesen 45 versenyen vehetünk részt, melyek 15 különböző helyszínen vannak megrendezve. Ehhez jön még 15 deathmatch aréna: nagyjából ennyi számszerűsítve a játék. A játék egy új, Internetes játékkal is büszkélkedhet. 10 féle multiplayer mód közül válogathatunk, amiből 3 állítólag még a sokat látott játékosoknak is vadonatúj lesz. Akinek pedig nincs "kapcsolata", annak a számítógépes ellenfelekkel majdnem ugyanezt az élményt ígérik. A Death Race-ben az aktuális feladatot tartják szem előtt a többiek is: például ha úgy kívánja az érdekük, a Drivert megszégyenítő kemény üldözésekbe is belemennek. A Carmageddon 3-hoz teljesen új engine-t használtak, amely – ha nem túloznak a saját "gyerekük-kel" az SCI-nél – dupla olyan sebes-séggel fut mint a Carmageddon 2 (egy azonos kategóriájú gépen). S nem elég hogy gyors, de még szebb is. A tájat dupla olyan távolságra rajzolja ki a gép, mint a korábbi epizódokban, és a speciális effektusok számát is megnövelték. Jóllehet az előzetes screenshotokon és videókon még nemigen látszik, de állítólag tükröződő felületeket, real-time árnyékokat dolgoztak ki. Ha például elmegyünk egy üvegkirakat mellett, láthatjuk tükröződni a saját kocsinkat, illetve a kocsink fényezésén meg a házak rajzolódnak ki. (Bár ez egy kicsit már túl jól, s némi kétkedésre ad okot – de majd meglátjuk). A gyönyörű autókat természetesen rommá is lehet törni – hiszen végül is erről szól a Carmageddon. A horpadásokon kívül még a festéklepattogzást is hűen modellezték. Megeshet, hogy kilátszik a fémburkolat egy húzósabb karambol után, illetve feketére pörkölődik a festék, ha netán valami tűz éri. Amúgy ha már a festéknél tartunk: át is lehet pingálni az autókat – erre egy külön szerkesztő programot kapunk. A játék D3D-t használ, s a fejlesztés során a készítők kapcsolatban álltak az összes nagyobb grafikus-kártya-gyártóval., így előreláthatólag kompatibilitási problémák sem lesznek. Már csak a játék betiltásától kell tartani.

A Carmageddon fejlesztőit állítólag cseppet sem izgalja a játék körüli (főként a médiákból hallható) negatív visszhang (mert mint mondják, az általuk megvalósított erőszak csak amolyan Monty Pythonos), de azért úgy tűnik, valamennyire kénytelenek törődni a cenzorokkal. A játéknak ugyanis két verziója jelenik meg: az egyik zombikkal, míg a másik ürlényekkel – utóbbit a német piacra szánják. Szegény németek...


Tűz Máriám! Elég égés lesz, ha ittragadok!


A közúti szabályok természetesen változatlanok maradtak

ODDWORLD MUNCH'S ODDYSEE

★ **Nem kell kéz és lábtörést kívánni – már kapjuk alapból**

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Oddworld Inhabitants
Kiadó: GT Interactive
website: www.oddworld.com
Megjelenés: majd egyszer...

Vajon hogyan éreznéd magadat, ha eltörné a lábadat egy csapda – ráadásul az egyetlen lábadat. Hogyan éreznéd magad, ha lelketlen tudósok kísérleteznének veled, s egy idegen készüléket ültetnének a koponyádba, ráadásul mindeközben arra kéne rájönnöd, hogy a népedet teljesen ki akarják pusztítani? Valószínűleg kissé ideges lennél... mint ahogy Munch is így érez, az egylábú, kis rusnya teremtés. Csupán egy dallam rejtőzik a szívében és egy csatlakozó a fejében, s így vág neki a hosszú útnak, melyen megpróbálja visszatántorítani a fajtáját a kipusztulás széléről. Nagyon elszánt, pedig csak egyetlen segítségre számíthat: Abe-re, aki már önmagában is úgy néz ki, mint aki segítségre szorul. Persze Abe barátunk szánalmas külseje nem mindenkit téveszt meg: aki játszott már az Abe's Oddyseevel vagy az Abe's Exoddusszal, jól tudja, hogy ő a mudokon faj legkiválóbbika. Már kétszer is kivágta magát Munchéhoz hasonló helyzetekből, amikor is egyesek élelmezési célra kívánták a népét felhasználni. De ne térjünk el a tárgytól, hiszen ezúttal Munch védőangyalát fogjuk megtestesíteni, az eddigi talán legcsodálatosabb 3D-s ügyességi/kalandjátékban. Oddworld állatvilágában Munch a Gabbitok közé tartozik, mely egy kétéltű fajta. Hősünk a szárazföldön esetlenül, csak ugrálva tud haladni, de csak vigyük őt víz közelébe, s lábát uszonyként használva úszik, mint a hal. Ebben a különös és enyhén szólva elmebajos világban vele és Abe-bel egyes lényeket segítenünk kell, míg másokat bántanunk. Utóbbihoz több alternatíva is a rendelkezésünkre áll, a közönséges fegyverek erőszakosságától kezdve az ellenség kontrollálásáig. Abe továbbfejlesztett pszichikai erejének köszönhetően a játékban szereplő összes teremtményt irányíthatjuk, beleértve még az ostoba vadállatokat is. Sőt még a robotok sem menekülnek előlünk, mert Munch meg a számítógépekkel tudja a bolondját járatni, köszönhetően két munkamániás sebésznek, akik egy csatlakozót operáltak a koponyájába.


A játék alcíme lehetne akár a Három nővér is

Hőseink feladatai alapvetően ugyanazok, mint az eddig megszokott Oddworld játékokban. Árttlan lényeket szabadítanak ki, akikről azután gondoskodniuk is kell. Csakhogy ami új: az állatok sokszor meg is hálálják a jócselekedetet, s más helyeken, esetleg más minőségben (továbbfejlődve) viszonozzák a segítséget. Az Oddworld játékokhoz használt rendszert szerényen csak A.L.I.V.E.-nak (élőnek) keresztelték el a megalkotói, s ezzel arra akartak utalni, hogy ezt a kitalált világot valóban életre akarták kelteni. Az első két Oddworldben beszélgetni kellett a szereplőkkel, akik különbözőképpen reagáltak a szavainkra. Jóllehet a szókészlet nem volt túl bőséges (ráadásul már néhány altájéki "szót" is magában foglalt), de az nem kétséges, hogy a rendszer mennyire bevált. A Munch's Oddyseeben minden eddiginél több lesz az interakció. Kibővítették a szókészletet, s a feladatok is összetettebbek annál, mint kísérgetni egy-egy mudokont. Gondoznunk, etetnünk kell néha az állatokat, mert a mesterséges intelligencia most arra is kiterjed, hogy az élőlényeknek még életciklusuk is van. Rengeteg animációt használtak fel, hogy ábrázolják ezeket a folyamatokat, s mi több: a mozgások még érzelmeket is tükröznek. Az A.L.I.V.E.2 engine-nel a játék egy iszonyúan izmos "motorral" lett felszerelve . Mind a figurák, mind a hátterek csodálatosak – de talán főként ez utóbbiak. Baromi jól néztek ki már az Abe-féle hátterek is, amikor a átvezetésképpen néha "beléjük hatolt" a kamera: ezúttal ugyanezt az élményt kell elképzelni, csak épp real time-ban. Immár nem képernyőről képernyőre haladhatunk, s csupán egy grafikai effektus a 3D, hanem teljes valónkban – vagy legalábbis Munch teljes valójában – ott vagyunk Oddworlben. Egy csodás virtuális világban, ahol váltakoznak az éjjelek és a nappalok, sőt még az időjárás is. Az egyetlen gond, hogy ez a mesés világ elképesztő technikai igényeket támaszt a hardverrel szemben. Egyelőre még csak a PlayStation 2 képes a program futtatására. A PC-verziót akkorra tartogatják, amikor a legújabb kártyák segítségével utolérik PC-k a PlayStation2-t. Hogy ez mikor lesz? Hm... Dodonai jóslatokba most nem bocsátkoznék.


Abe lopakodó üzemmódba kapcsolt


„Trombitás Frédi hangja a régi..."



Tudjuk, szemétség volt ezt a fontos infot a végére hagyni, se ha mást nem, hát talán kedvet csináltunk egy Play-Station 2 megvásárlásához. Csak úgy érdekességképpen azért mondjuk hozzátennénk, hogy az öt részesre tervezett Oddworld sorozattal elég nagyra törő terveket szövöget az Oddworld Inhabitants. Már most kijelentették, hogy az Abe's Exoddushoz hasonlóan lesz bonuszjáték Munnchoz is, de a harmadik rész már nem valószínű, hogy meg fog jelenni PlayStation 2-re. Hogy miért? Egyszerűen mert kevés hozzá a hardver. Egyre több és több lénnyel kívánják benépesíteni Oddworld-öt, úgyhogy az ötödik részt már ki tudja hány bites gépeken fogjuk futtatni, és mikor. Nem ma lesz, és nem is az idén: az egészen biztos.

RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

★ Az ördög soha nem alszik...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Capcom
Kiadó: Virgin
website: www.capcom.com
Megjelenés: majd egyszer...

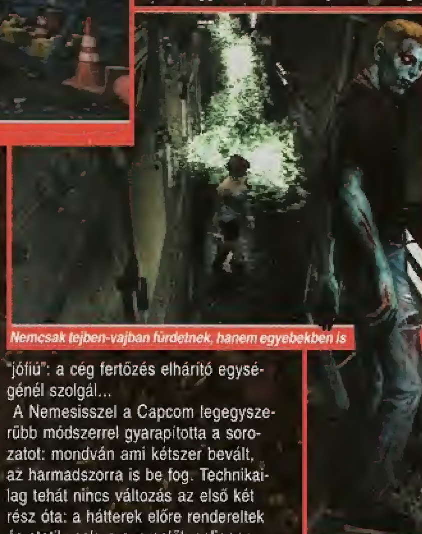
Az élőhalottak általában rendelkeznek azzal kellemetlen szokással, hogy sehogy sem akarnak békében nyugodni. Ez különösképp igaz a Resident Evil zombijaira. A Capcom még véletlenül sem hagyja őket jobblétre szenderülni: már több mint 13 millió eladott játékban rémisztgettek minket, s minden esély megvan rá, hogy újabb milliót hozzátegyünk ehhez a számhoz. A harmadik Resident Evil (a már kinn lévő PlayStation változat alapján) ugyanis már egyértelműen újabb kasszasiker.

A Resident Evil: Nemesisben a zombik minden eddiginél nagyobb offenzívába fognak. Egy kicsit talán már túl is van dramatizálva a bevezető képsor: egészen fürge rusnyaságok lepik el Raccoon City utcáit. Hiába érkezik a katonaság karöltve néhány kommandóssal: a halhatatlan szörnyetegekkel nem bírnak. Teljes tárakat lőnek ki hatástalanul, fröcsög a vér, de a halottak már csak nem tudnak halottabbak lenni. Teljes a káosz és a pánik.

A korábbi részek ismerőiben joggal merülhet fel a kérdés, hogy egyáltalán honnan van még ebben az elátkozott városban élet, amikor legutoljára egy szellemvárost hagytunk magunk mögött. Nos a magyarázat egyszerű: 24 órával járunk a Resident Evil 1 után, s a második rész még csak néhány óra múlva kezdődik. A Capcom-féle történetszövés újabb bravúrjaként tulajdonképpen egybefolyik a két sztori.

Jill Valentine már ismerős lehet az első részből: ezúttal ismét őt irányíthatjuk. Hősnőnket nagyon feldühítette, hogy senki nem hitte el neki, amit az Umbrella vállalat titkos kísérleteiről kiderített. A veszélyes T-vírusról szóló bizonyítékok mind bennégtek az Umbrella felrobbantott kastélyában, ráadásul a korrupt rendőrfőnök (Irons) igyekezett eltussolni az ügyet. Jill így nem tehet mást: megpróbál elmenekülni a végzetébe rohanó városból. Kicsit elkésik ezzel! A várost hihetetlen gyorsasággal özönlik el az élőhalottak. Menekülés közben hősnőnk felkeresi Brad Vickerst (a helikopterpilótát, aki az első részben kimentett minket, a második részben pedig már mint zombi bukkant fel), s a kollégáját már éppen kóstolgatják a zombik, amikor végül megmenti. Bradtől értesül a legfélelmetesebb mutánsról, aki csak létezik: Nemesisről – a legfőbb és legszívósabb mutánsról. Egy irtózatosan erős szuper-zombit kell elképzelni, ami csaknem emberi intelligenciával bír, így még fegyvereket is használ. Vele persze hamarosan személyesen is találkozik, s ez a találkozás majdnem végzetessé válik. Ekkor lép színre a második játszható karakter: Carlos Oliveira. A dél-amerikai fickó meglepő módon az Umbrellának dolgozik, de ő ettől függetlenül „jófiú”: a cég fertőzés elhárító egységénél szolgál...


Valaki itt nem nagyon szeret bennünket


Nemcsak tejben-vajban fürdetnek, hanem egyebekben is

A Nemesisszel a Capcom legegyszerűbb módszerrel gyarapította a sorozatot: mondván ami kétszer bevált, az harmadszorra is be fog. Technikailag tehát nincs változás az első két rész óta: a hátterek előre rendereltek és statikusak, a szereplők poligonosak, a közjátékok pedig remek animációk formájában elevenednek meg. Változás inkább mennyiségileg tapasztalható – nyilván a rajongók legnagyobb örömére. A játék nagyobb, rémisztőbb, véresebb. Nagyobb, hiszen most valóban bejárhatjuk egész Raccoon Cityt. Külön jópofa, hogy a helyszínek között átfedés is akad – visszanézünk például az első részben elhagyott gyártelepre. A rothadó zombikból is több van, számban és minőségben egyaránt. Tízfajta különböző zombi támad ránk, melyek között megvannak az első és a második rész fazonjai, plusz számos ismeretlen, új teremtmény is felbukkan. Kellemetlen fejlemény, hogy sokuknak megvan az a visszataszító képessége, hogy újratermelődnek. Az viszont annál kellemesebb, hogy újabban lehet ügyeskedni a harcoknál. A támadásokat elkerülendő új mozdulat az elhajolás, a hátra arc pedig a menekülésnél rendkívül előnyös. Ezúttal a terep is szerepet kapott a védekezésben: mondjuk felrobbanthatunk egy gázpalackot és ehhez hasonlók. A lőszer utánpótlása is újkeletű dolog. Van nálunk egy speciális műszer, s azzal magunknak kell lőszert gyártanunk. Különböző porokból kotyvaszthatjuk össze a muníciót, s valamennyi fegyverhez (pisztoly, shotgun, gépkarabély, gránátvető) a keverési arányoktól függően mondjuk normál, savas vagy épp tüzes lövedéket is előállíthatunk.

Az örök sötétség fényeskedjék nektek!

A PC-verzió sajátosságai szinte ugyanazok, mint legutóbb a Resident 2-ben (és amint az a Dino Crisis esetében is megfigyelhető). Van tehát Original és Arrange mód (a játék európai és japán verziója), már alapban választható hősnőnknek több ruha, sőt már alapban választható az „öldöklős” Mercenaries mód is. Utóbbinak csináltak egy Internetes változatot, amivel feltölthetjük az eredményünket egy speciális website-ra – már persze ha vagyunk olyan jók, hogy világviszonylatban is labdába rúgunk. Van továbbá még néhány apró semmiség, úgymint néhány extra kosztüm Jillnek, és egy-két desktop csecsebecse – például ha úgy kívánjuk, egy zombi fog a pointerünk nyomába eredni.

Bár egyesek szerint a Resident Evil kezd lerágott csonttá válni, abban egészen biztosak lehetünk, hogy a Resident 3 nem lesz veszteséges befektetés. Hitchcocki rendezői fogásokkal gondoskodnak újabb és újabb izgalmakról, minek köszönhetően még egy szimpla üvegcsörömpölés is ugyanolyan vérfagyasztó, mint egy hátulról támadó zombi. Azt tehát el kell ismerni: míg ilyen színvonalon borzonghatunk, addig valószínűleg mindig lesznek, akik szívesen szopogatják ezt a „csontot”. Előreláthatólag valamikor a nyáron kapjuk meg az idei zombiadagunkat.

ALONE IN THE DARK 4 THE NEW NIGHTMARE

★ Negyedszer is a sörétség mélyén

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: DarkWorks
Kiadó: Infogrames
website: www.aloneinthedark.com
Megjelenés: 2000 utolsó negyedév

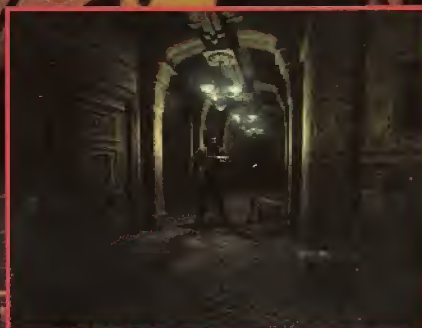
Amikor teljesen egyedül vagyunk, s démoni erők fogságában vergődünk, és mindez egy játékban történik velünk: nos ez az a stílus, amit egyszerűen csak "túlélős horrornak" szoktak nevezni, s igen nagy népszerűségnek örvend. Ki tudja miért, de szeretünk rettegni a sötétben. "Élő" példa erre a Resident Evil sorozat. A horrorjáték, mint fogalom, manapság szinte egyet jelent ezzel a névvel. A Capcom már négy éve ijesztget minket a zombijaival, s konkurensének eddig legfeljebb csak a Konami számított a Silent Hillel (egy PlayStation játékkal) – nem véletlen tehát az egyeduralom. Most azonban fordulhat a kocka, s talán a Capcomnak van oka egy kicsit megijedni. A stílus nagy öregje, s egyben alapítója ugyanis a visszatérését tervezi.


Aline személyében ismét csinos társat kapunk

Még jócskán a '90-es évek elején jártunk, amikor az Alone in the Darkban elsőként tapasztalhattuk meg, milyen is egy horrorfilm hősének lenni. Az Infogrames fejlesztőcsapata úttörőként alkalmazott poligonos szereplőket szépen megrajzolt, váltakozó nézőpontokból ábrázolt hátitereken, aminek hatása akkor leírhatatlan volt. A két választható főszereplő alakja ugyan alig különbözött holmi pálcikaemberektől, de a filmszerű képváltások már akkor is megtették a magukét. A másik fontos hangulati elem maga a sztori volt. H.P. Lovecraft, a híres horror-novellista Cthulhu mítoszára épült a játék története – aki olvasta a szerző valamelyik művét (bár magyar fordításban sajnos nem sok jelent meg), az már ennyiből is képet alkothat a dologról. Lappangó ősi gonosz erők játszották a főszerepet, melyek egy ódon kastélyba fészkelték be magukat. Ördögűzőnek akkor egy női és egy férfi főszereplővel vállalkozhattunk, de közülük csak ez utóbbi érte meg a játék további folytatásait. Nevezett Edward Carnby, a híres magánnyomozó, második alkalommal egy barátja segítségére sietett, aki a változatosság kedvéért szintén egy szellemkastélyba invitálta. Barátja kérésére Carnbynak egy elrabolt kislányt kellett kimentenie egy többszázéves kalóz karmai közül, majd jött a harmadik epizód, s hősünk egy kihalt vadnyugati városkát keresett fel, ahol egy filmforgatás közben eltűnt színésznő nyomába eredt... Öt éve itt tartott a sorozat, s mostanáig kellett várni a folytatásra.


Roppant barátságos hely, ki is veszem albérletbe...

Úgy tűnik, sutba dobták a '20-as éveket és Lovecraftot, mert most napjainkban játszódnak az események. Mindenesetre továbbra sem kifizetődő Carnby barátjának lenni, mert csakúgy mint a második rész, az "Új Rémálom" megint úgy kezdődik, hogy egy jóbarát patkol el. Charles Fiskét holtan találják a titokzatos Shadow Island nevű szigeten. Fiske volt az alapítója annak az ügynökségnek, aminél hősünk is dolgozik – a társa korábban viszont a 713-as Irodánál volt. Utóbbiról tudni kell, hogy egy titkos szervezet, melyet valaha az USA-ban élő kommunisták üldözésére hoztak létre, s az iroda vezetője egy inkognitóban élő könyörtelen vénember – a magyar Nyilaskeresztes Párt néhai vezetőjének leszármazottja. Carnby elkezd tehát nyomozni, s ennek során hamarosan eljut Fred Johnsonhoz, az FBI-ügynökhöz, aki már több éve beépült 713-as Irodába. Johnson elmondja, hogy Fiske három ősi kőtábla után kutatott, melyek állítólag egy természetfeletti és rendkívül veszélyes erőhöz jelentik a kulcsot. Egyben felajánlja hősünknek, hogy vegye át Fiske helyét.


A kellemes beltéri világítás tovább fokozza a kedélyes hangulatot

Carnby nem mond nemet: legfőbb célja, hogy bosszút álljon barátja gyilkosán. Hideg téli napon érkezik a vészjósló szigetre, s szinte amint kiszáll a helyszínre, máris misztikus lények próbálják az útját állni. A szigeten alig maradt már lakó, s akik maradtak, azok is paranoiával küszködnek. A vidék minden egyes zugát átjárja a rettegés. A sziget közepén egy komor kastély magasodik, teli csapdákkal és sötét árnyakkal. Némely árnyak a legősibb titkokat sejtetik, némelyek pedig legrosszabb rémálmokat. Vajon ki és mi rejtőzik ezen a szigeten? Mi az a fontos titok, amire fényt kell deríteni? És egyáltalán: véget ér valaha ez a rémálom Carnby számára? Ezekre a kérdésekre kell megtalálnunk a választ.

A keresgélés elég sötét légkörben zajlik – a szónak minden értelmében. Gyönyörűen kidolgozott háttereken mozoghatunk, de ezek nagy része sötétbe burkolózik, és sokszor csak az elemlámpánk fényére támaszkodhatunk. A fényeffektus csodálatos – talán csak a Nocturne-ben láthattunk hozzá foghatót. Ráadásul a fény-árnyék váltakozás nem csak kísérteties hangulatot kölcsönöz a helyszíneknek, de a cselekményben is nagy szerepet játszik. Hősünk a jó harcosaként viszi magával a fényt, míg a gonosz alattomban bújkál a sötétben. Például hatalmas pókok függeszkednek a plafon sötét szegleteiben, s ha elhalad alattuk az óvatlan játékos, nyomban a nyakába ugranak. A lámpánkkal el tudjuk riasztani a rusnyaságokat, de persze a fény nem elég fegyver önmagában.

Hogy milyen fegyvereket tudunk használni, az attól is függ, melyik szereplővel vagyunk éppen. A játékról érkezett legutóbbi hírek tanúsága szerint Carnby megint kapott női társat. Aline Cedrac mint antropológus keveredik bele az ügybe. Egy bizonyos [illegible] indián törzsnél egy többezer éves [illegible] re bukkant, s ez a szenzációs [illegible] vezérli a szigetre – könyvet akar írni róla. Aline olyan sorozatvetővel lesz felszerelkezve, ami fényes diszkeket lő ki, amelyek aztán a falakon továbbpattannak. Carnby pedig plazmafegyverrel, egy primitívnek tűnő lézerstukkerral, végül kisebb atomrobbanást okozó energiafegyverrel irthatja a gonoszt.

Most már csak egy kérdés maradt hátra: mikor foghatunk a nyomozáshoz? Sajnos ez is egy olyan titok, ami talán a kastély egyik sötét bugyrában rejtőzik. Egyelőre annyit tudni, hogy valamikor a év vége felé fog elkészülni a játék.

SUDDEN STRIKE

★ Hirtelen csapás az RTS-ek lelkivilágára

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: CDV
Kiadó: ?
website: www.suddenstrike.com
Megjelenés: 2000. nyár

Hollywoodban úgy mondják: ha tuti sikeres filmet akarsz csinálni, tegyél a főszerepbe kisgyereket vagy egy kutyát. A dolog meglepően jól működik, sőt, más szórakoztató iparágakban is egyre inkább érzékelhető (mármint nem a gyerkőc/kutya dolog, hanem hogy bizonyos témák biztos, szolíd sikert hoznak, szinte függetlenül a tartalomtól). PC-s játékfronton ilyen biztos tipp a második világháborús stratégia témája. A nyugdíjkorhatár felé járó veterán stratégák még az óidőkben, Spectrumon kezdhették a Stalingraddal, Arnhemmel, Vulcannal és társaival, aztán C64-en a Storm Across Europe következett, PC-n pedig a Panzer General- a Steel Panthers- és a Close Combat-sorozat bizonygatta tovább, hogy igen kellemes bevételt tud termelni egy hexatáblás térkép és néhány Tigris tank... Spielberg atyánk Ryan közlegényének sikere aztán még jobban a fókuszba állította az emberiség történelmének remélhetőleg nemcsak eddigi, de minden időkre vonatkoztathatóan legnagyobb háborúját, ijesztő mennyiségben kezdtek el özönleni a világháborús játékok, immár nemcsak a megszokott hexatáblás-tologatós kivitelben, de Commandostól Mortyron át a 101th Airborne-ig mindenféle stílusban. A Close Combat sokak őszinte megrökönyödésére real-time mederbe terelte a hagyományosan a körökre osztott stratégiák uralta témát, és ezt a vonalat követi a német CDV kiadó gondozásában a nyáron megjelenő Sudden Strike is. A fejlesztő kilétét egyelőre sűrű homály fedi, amire a kiadó még direkt rá is játszik, nem mulasztják el minden egyes nyilatkozatukban megemlíteni, hogy mennyire szeretnék a készítőket megóvni a média rohamától, dolgozzanak csak nyugiban, majd ha elkészül a játék, kiléphetnek a reflektorfénybe. Hát, nem biztos, hogy ez az ideális hozzáállás, mindenesetre azért néhány feltűnési viszketegségben szenvedő kolléga (például John Romero és díszes társasága) példát vehetne róla.



Egy légitámadás...



...és ami maradt utána. A Zöldek foghatják a fejüket!





Tehát egy második világháborús környezetű valósidejű stratégiáról van szó, természetesen az építkezés, egységgártás, -kiképzés és erőforrás-gyűjtögetés mindenféle nyűgje-gondja nélkül, kizárólag a csapataink irányításával kell törődnünk földön-vízen-levegőben, nagyjából a Mechcomman-der által kitaposott ösvényen tovább haladva. Aki erről a Close Combat-széria tagjaira asszociálna, téved: itt egyrészt a hozzáállás (egy-két tucatnyi irányítandó egység helyett több száz), másrészt a kivitelezés is más, madártávlatból, izometrikus 3D-ben szemlélhetjük a sprite-ok képében megjelenő egységeinket, leginkább a Panzer General legutóbbi, 3D-s részére emlékeztető módon. Ha már a grafikánál tartunk, hát, amellett aztán igazán nem lehet szó nélkül elmenni. Ugyan nem a mostanában menő "annyira 3D vagyok, hogy még a forráskódom is poligonokból van összerakva"-trendet követi, nem forgatható-zoomolható a kamera, cserébe viszont a táj, a terepelemek, az egységek mind-mind gyönyörű szépen, aprólékosan kidolgozottak, és a néhány hete elérhető játszható demó tapasztalatai alapján az animációk is egészen élethűek (na persze akadnak még bugok: a tank módjára egy helyben a tengelye körül megforduló teherautó például meglehetősen komikus látvány). Fura módon nem is nagyon hiányzik a mozgatható kamera, szinte csak az ellenséges légierő levadászásánál hiányolja az ember. A tereptárgyak, illetve maga a terep is teljes mértékben lerombolható-szétlőhető-a földdel egyenlővé tehető. Ez egyrészt újabb grafikai parádéra ad módot, másrészt komoly taktikázásra lehetősége rejlik benne. Egy híd lerombolásának/megvédésének a jelentőségét talán nem kell különösebben ecsetelni, de megtehetjük, hogy például tankjainkkal utat lövünk magunknak az erdőben, vagy hogy gyalogosaink néhány tucat kézigránáttal járhatatlanná teszik az utat az ellenfél nem igazán terepjáró jellegű járgányai számára. Ezek így együtt elég derekas taktikai arzenált adnak a játékos kezébe, és garantálják, hogy nem az egér gombjának nyomogatási sebességén, hanem tényleg a stratégián fog múlni a háború sorsa. Mondjuk képzeljük el azt, hogy a jó öreg Sid Meier Gettysburg!-jét pofozzák át a készítők második világháborúsra, már jó úton járunk.



Van valaki, aki nem szereti a Tankcsapdát?

A grafika után a második szembeötlő dolog, hogy milyen sokféle egységet irányíthatunk a játékban. Mivel az engine egyszerre maximálisan ezer (!) egység mozgatására lett tervezve, hülyén is nézne ki, ha az az ezer mondjuk egyféle tankból és kétféle gyalogosból állna... Nos, a változatosságra nem lehet panasz, tucatszám kapjuk a különböző típusú gyalogos, tank, csapatszállító, repülő és egyéb csapatokat, tulajdonképpen az egész világháborús arzenál szépen le van fedve – ez nem igazán megszokott


A légideszantot lelkes fogadóbizottság üdvözli

dolog real-time stratégiától, de nem az egyetlen dolog, amit a körökre osztott ősöktől örökölt a Sudden Strike. Például a lőszerutánpótlásunkat magunknak kell megszerveznünk előrenyomulás közben, csakúgy, mint a légitámogatást. Minden egyes csapatunk tapasztalati pontokat kap a hadmozdulatok során, és folyamatosan fejlődik, ráadásul a túlélőket tovább is vihetjük a következő pályára. Mivel csak korlátozott számú utánpótlást kapunk minden bevetés elején, a veterán katonák gyűjtögetése kulcsfontosságúvá lép elő. Meglepő módon a látványos kivitelezést sikerült a készítőknek összeházasítani az élethű játékmenettel, plusz ezernyi apró ötlettel, újítással megfűszerezni az egészet (a lég- és tankelhárító lövegek elfoglalhatók és korábbi gazdáik ellen fordíthatók, a lelőtt repülőgépek lezuhanva óriási pusztítást okoznak stb.). Ennek eredményeképpen a játék (legalábbis a demo és a készítők nyilatkozatai alapján ítélve) meglehetősen nehéz lesz, nem "koca-stratégáknak" készül. Ha nem építünk ki normális stratégiát, csak megyünk bele a vakvilágba, nagyon kaotikussá válik az egész és teljesen esélytelenek vagyunk (tehát muszáj nagyon odafigyelni, nem lehet csak úgy félgőzzel játszogatni, szórakozni vele), még a legkönnyebb fokozatban is. Azért nem reménytelen a dolog, csak egyszerűen rá van kényszerítve a játékos a gondolkodásra. Az irányítás egy picit túlbonyolítottnak tűnt elsőre (na ja, ezer egységet nem egyszerű elvezényelgetni), bár ügyes hotkeyek vannak a játékban, de éppen a rengeteg féle egység miatt kicsit hosszadalmas, míg megtanuljuk mi mire használható, és igazán kézre áll a dolog.

A Starcraft óta megszokhattuk már a real-time stratégiák törvényszerűen három játszható oldalának és hadjáratának jelenlétét – ez most sincs másképp, bár a bűvös hármas számról esetünkben alighanem inkább a történelem, mintsem a divat majmolása tehet. Az első hadjáratot a Harmadik Birodalom oldalán küzdhetjük végig, és a háború első néhány éve, azaz Európa lerohanása a téma. Ahogy az várható, itt elsősorban a technikai


A híd nem túl messze van, hanem romokban

fölényünket kell majd kamatoztatni az esetenként nyomasztó számbeli fölényben levő ellen ellen, akik persze ráadásul hazai pályán, állig beásva és bevédekezve várják a rettegett Wehrmacht érkezését. A sikeres hódítók ezután a Barbarossa-terv részeseivá válnak, azonban fordul a kocka, és orosz oldalról kell megakadályozni a kelet felé terjeszkedést. Itt változik a stílus is, hiszen az ügyes taktikázás, a technika kihasználása után most a sokszáz fős csaták és a terep (na meg a zord időjárás) kihasználása, saját hasznunkra fordítása lesz a győzelem kulcsa. Talán a játék leglátványosabb csatái kerültek bele ebbe a hadjáratba, elég ha csak Kurszkot és Sztálingrádot említem, mindenki el tudja képzelni, mi is vár rá az orosz pusztákon... A harmadik hadjárat abszolút nem meglepő módon a szövetséges hatalmak oldalán játszható, és Normandiát, a partraszállást, és a nácik utolsó elkeseredett próbálkozásainak visszaverését dogozza fel. A stílus tehát megint változik, és az invázió előkészítése, majd végrehajtása kerül előtérbe, lehetőleg kisebb veszteségekkel, mint az anno a valóságban, ahol a partra szálló csapatokat támogató ejtőernyősök veszteségeit esetenként 90 százalékra becsülték...

A multiplayer természetesen nem maradhat ki egyetlen ilyen jellegű programból sem, bár itt egy kicsit veszít a történelmi élethűségből a 12 fős "üsd-akit-érsz" típusú deathmatch (ettől függetlenül jó mókának ígérkezik), az igazi stratégák inkább a négy személyes teamplayt fogják választani. Az mindenesetre bíztató, hogy a játék erősen taktikai jellegéből fakadóan a multiplayer RTS-eket rendszeresen hazavágó rush-"stratégiák" eleve használhatatlanok. Mivel a játék minden látványossága ellenére megmaradt a 2D-s és sprite-os megvalósításnál, nem kell hozzá különösebb erőgép. A kiadó által világgá kürtölt P200+32M RAM összeállítás ugyan nem muzsikál különösebben jól a demóval (mondhatni sehogy), de egy közepes Celeron konfig még egy több száz résztvevős csata sűrűjében is szépen elvezényli a dolgokat (és 3D kártya sem kell hozzá). A játék elvileg még a nyáron a boltokban lesz, a kiadó pontosan tudja, hogy muszáj neki még jóval a Red Alert 2 előtt piacra kerülnie, és nem lenne egy életbiztosítás direkt a Westwood késésére építeni. Remélhetőleg a sietség nem fog a tesztelés rovására menni, reménnyel tölthet el minden stratégát az, hogy már javában folyik az első kiegészítő CD és a folytatás fejlesztése is, tehát alaposan meg van itt tervezve minden... Külön öröm a stílus honi rajongóinak, hogy a madarak azt csiripelik, egy magyar cég a játék teljes honosításának témájában puhatolózik!


Itt valaki jelentős győzelmet aratott - de vajon kicsoda?





DINO CRISIS

★ A dinók már rég kihaltak, de még mindig éhesek

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Capcom
Kiadó: Virgin
website: www.capcom.com
Minimum konfig: P166, 32MB RAM
Ajánlott konfig: P-II 266, 64MB RAM
3D gyorsító*: Direct3D
Multiplayer: -

Miközben a Capcom egyre újabb részekkel és konverziókkal gyarapítja híres horror-sorozatát, a Resident Evilt, párhuzamosan egy új címet is útjára indított, nehogy már csak a zombiktól kelljen rémüldöznünk. A Dino Crisisben a Resident Evilt összeházasították a Jurassic Parkkal, vagy úgy is mondhatnánk: a zombikat dinókra cserélték.

A játék sztorija egy kisé talán erőltetettnek tűnik, mindenesetre az alábbiakról van szó. Egy speciális egység három katonáját ismerhetjük meg, akiknek egy titkos tudományos kutatást kell kivizsgálniuk az isten háta mögötti Ibis-szigeten. Korábban már bejutott egy ügynök, akinek a jelentése szerint ugyan a fejlesztés nem katonai céllal folyik, de a tudósok között van egy gyanús alak: Dr. Kirk, akinek már három éve meg kellett volna halnia. A lángelme a leg-tisztább energiaforrás után kutatott, amikor egy baleset folyamán életét vesztette: eddig így tudta mindenki. Kommandósaink azt a küldetést kapták, hogy elfogják Dr. Kirköt, és visszaszállítsák a hazájába. Látszólag egyszerű a feladat, miután megérkeznek, többmillió éve kihalt lényekbe botlanak, akiknek szemlátomást nagyon ízlik az emberhús.

A mi feladatunk a csinos Regina irányítása lesz, tehát ebben a játékban a többi szereplő csak NPC. Igaz, ennek ellenére azok is meglehetősen aktívak: többször megesik, hogy döntenünk kell, melyiküket segítsük, s így a cselekmény gyakran két szálon fut. A társaink közül Rick a csapat számítógépes zsenije, míg Gail az erőt és a kötelességtudást képviseli.


Durr! A fogorvosok világszövetségének ajánlásával...

Nem is annyira ijesztő

Ebben a "túlélős horrornak" titulált műfajban a Capcom munkatársai az eddigi legkönnyedebb játékukat hozták össze. Persze nem a vérbőséget adták alább, arról szó nincs. A helyszín ezúttal is egy mészárszékhez hasonlít: a dinók néhol csak megkóstolgatták az áldozataikat, s lábatlan, kezetlen torzókat hagytak hatalmas vértócsák közepén. A látvány annyiból brutálisabb is, mint a megszokott Resident Evil sémáknál, hogy a terep is 3D-s kidolgozást kapott, minek révén hatásos és nem utolsó sorban játszhatóbb nézetekből láthatjuk az eseményeket: nincsenek "leenyvezve" a kamerák.

Hát szóval a könnyedséggel egészen pontosan arra céloztam, hogy az akciórészek nagyrészt kikerülhetők, a logikai feladatok pedig csak a nagyon amatőr kalandoroknak okozhatnak fejfájást. Jóllehet a Resident Evil zombijai esetlen mozgásúak és lassúak voltak, viszont nehéz volt mellettük úgy elmenni, hogy ne akaszkodjanak ránk. A Dino Crisis raptorai ellenben gyorsak, a nyomunkba erednek, sőt néha az ajtókat is használják, de mégis: könnyű őket kijátszani, mert a támadásaikhoz tér és idő kell. Hiába az intelligenciájuk, nem veszélyesek. Akár a Jurassic Parkban: felugranak az asztalokra, kiütik a kezünkből a fegyvert, s ami a legszemetebb húzásuk: néha halottnak tettetik magukat (az már más kérdés, hogy a gyakorlott Resident Evilesek könnyen rájöhetnek a turpisságra, hiszen ameddig nincs vértócsa a tetemek alatt, biztosak lehetünk benne, hogy még nem múlt el a veszély); mindez azonban mit sem ér, mert amíg forgolódnak és nekikészülődnek az ugrásaikhoz, addig simán elmenekülhetünk. Az állatbarátok akár úgy is végezhetnek a játékkal, hogy csak néhány trófeát mondhatnak a magukénak. Bár azt hozzá kell tennem, hogy ez így van jól, mert nagyon szűken akad lőszer. Nagyban rá vagyunk tehát kényszerülve a menekülésre, és az ehhez szükséges technikák elsajátítására. Teszem azt: végigfutunk a folyosón, majd az utánunk loholó dinó orra előtt gyorsan aktiváljuk a lézerrácsot. Szóval ha elég távolságtartóak vagyunk, gyakorlatilag úgy kutathatjuk át a helyszíneket, hogy a dinók ott szaglásznak körülöttünk. Csak rohanni kell folyamatosan, és akkor nem történik baj. De ha el is kapják a grabancunkat, még akkor sem jön el a világvége: meglepő módon még folytatási lehetőséget is beiktattak. Az őt "continue" amúgy remek ötlet, szerintem már a Resident Evilben is rendszeresíthették volna.


A szellőzőcsatornában kötél általi menekülésre ítéltettünk


A helyzet kulcsa - már csak a nevéből adódóan is - a hulla úr kulcskártyája

Merre tart az evolúció?

A Dino Crisisnek sajnos azt kell mondjam, nem csak az alaptörténete egyszerű, de a cselekmény sem bővelkedik fordulatokban. Szinte kizárólag csak kódokat meg kulcsokat kell gyűjteni, és zárakat felnyitni, áramot adni a különböző helyiségeknek – csupa-csupa milliószor használt sablon. A szigorúan őrzött kísérleti telep biztonsági rendszere meg majdhogynem a "kulcs a lábtörlő alatt" elven alapszik, úgyhogy még a keresgélés sem megerőltető.

A Resident Evilhez képest a Dino Crisis egy újfajta tárgylistával büszkélkedhet, és ezzel viszont valóban büszkélkedhet. A kulcsfontosságú tárgyaknak mindig van hely: ez felettébb okos újítás volt. Lőszerekből és gyógyító cuccokból is egész sok lehet nálunk, jóllehet az elég nagy szemétség, hogy a muníció nem rakódik "egymásra", azaz minden tárnak külön hely kell. A lőszereket és az egészségügyi dolgokat – ha már nincs helyünk – falra szerelt ládákba pakolhatjuk ki. A ládákat ún. plugok, magyarul dugók nyitják (egyszerre általában kettő). Már alapban is van bennük néhány dolog, tehát nem csak rakhatunk beléjük dolgokat, de ki is vehetünk.

A fegyvereket továbbra is az Equip paranccsal vehetjük kézbe, hanem most külön találjuk ezt a parancsot, csakúgy mint a Mixet. A Mix kémiai anyagok összekutyulásához jó (és ezúttal csak ahhoz). Az "An Aid-del" például növelhetjük az elsősegélycsomagjaink hatásfokát. Olyan "felturbózott" csomagokat készíthetünk, amik nem csak hogy teljes egészséget biztosítanak, de még a vérzést is csillapítják. A vérzés egy életszerű momentum a játékban: ha mély sebet ka-

Rokon lelkek

Resident Evil 2.
Minden horrorjátékok kétszeresen is megkoronázott királya, amely azóta is alapul szolgál minden követőjének. (ld. 576 '99/3 – 93%)

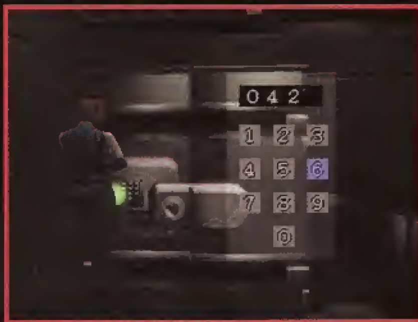
Alone in the Dark 3.
Bár általában a Resident Evilt tartják a műfaj egyes számú klasszikusának, a stílus igazi megteremtője az Alone in the Dark-sorozat volt, amely hamarosan a negyedik résszel folytatódik. (ld. 576 95/10 – 92%)


A társaság egyre komorabban bámulja a képernyőket: mikor ér már véget a Barátok közt?

punk, véres nyomot hagyunk magunk után, s közben folyamatosan csökken az erőnk. Ilyenkor az alvadást elősegítő Hemostat gyógyszert kell beadnunk magunknak. A Resuscitation megint egy játékos-barát tárgy, hiszen a segítségével feltámadhatunk – nagyjából egy continue-nak felel meg.

A Dino Crisis fegyverei a szokásos modellekből állnak: pisztoly, shotgun, gránátvető. Ezek azonban továbbfejleszthetők: csak meg kell találni a megfelelő kiegészítőt, és utána már erősebb lőszert is beléjük tárazhatunk. A fegyverek használatánál igen csak kiborító, hogy hősnőnk nem tölti meg őket automatikusan. Minden tárazást manuálisan kell elvégeznünk! Ezzel bizony nagyon kibabráltak velünk.

Az automatikus térképezés viszont jól kiforrta magát: a tartózkodási helyünkön kívül azt is mutatja, hogy hova kéne mennünk. Amikor valamilyen konkrét feladatunk van, pirosan villog a célpont.



De bunkóság: a PlayStationös kód itt nem működik...

Dr. Kirk nyomában

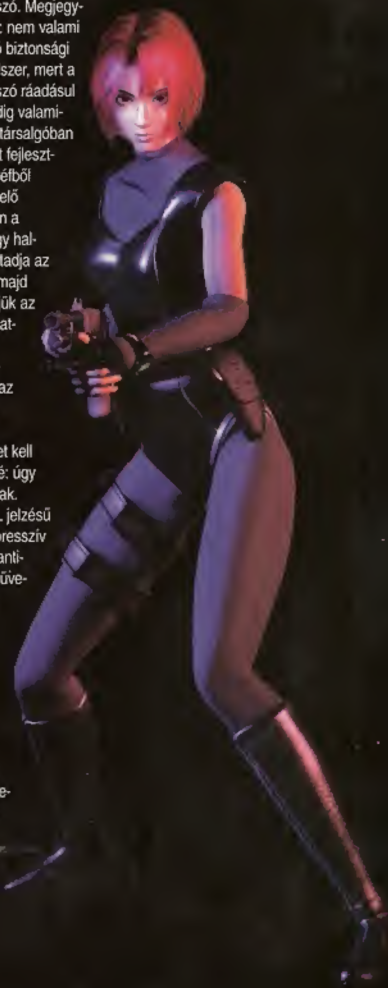
Miután hőseink a kutató központ kerítésén belül tudhatják már magukat, az első említésre méltó esemény: egy kulcs megtalálása – egy elég apró raktárt kell csak átkutatni. Hőseink szomorúan konstatálják, hogy sehol sincs áram, úgyhogy jön az első jellegzetesen Jurassic Parkos epizód: az energiaközpont felkutatása. A tartalék generátornál megvan az első logikai kihívás. Fejtörést mondjuk aligha fog okozni: színes tekercseket kell meghatározott sorba szednünk úgy, hogy mindig csak az egymás mellettieket cserélhetjük. A szükséges sorrend a tekercseket aktiváló kapcsoló fölé van kirajzolva. Közben mellesleg hőseink szembesülnek a ténnyel, miféle teremtmények garázdálkodnak a szigeten – Gail el is tűnik egy darabig.

Mindezek után Ricket kéne felkeresnünk, aki az épületben már munkához is látott egy számítógépen – csak a szellőzőcsatornán keresztül juthatunk hozzá el. Beszélve vele kiderül: nem tudunk távozni, mert Coopernél (az időközben elhalálozott társunknál) volt a nagyobb frekvenciájú rádió. Kénytelenek vagyunk hát hosszabb maradásra felkészülni A menedzsment irodájában egy shotgunt szoríthatunk magunkhoz, és akkor hozzá is láthatunk a szokásos kulcsok gyűjtéséhez. A jelentősebb ajtókat mindig két diszk nyitja, illetve azoknak a kódjai. Az első ilyen diszket, a H-jelű input lemezt itt találhatjuk, a szomszédos helyiségben egy hulla mellett pedig egy panelkulcsot a 2-es számmal. Eddig még nem említettem, de állást menteni bizonyos szobákból távozva lehet. Ilyen szoba a menedzsment irodája is, tehát itt menthetünk először. (A térképen mellesleg jelölve vannak a Save Pointok.) Hamarosan Rick hív minket, s közli: a folyosón a lézerrácsot felnyithatunk. Azonban egyelőre csak a közeli öltözőben van dolgunk, ahol ráakadunk a H ajtó kódlemezére. Dárdákat is felvehetünk – a shotgunba tárazva rövid ideig elaltathatjuk velük a dinókat. Van továbbá egy info az asztalon: benne a szám egy fegyverszekrény kulcsa. Vissza is mehetünk a hullához az irodába, s miénk a kulcs a főbejárathoz. (A szekrény zárja elektromos, ezért előbb be kell kapcsolni az áramot kintről, az ajtó melletti kapcsolóval.) Az emeleten az Antenna szobában újabb kód vár ránk, ezúttal a társalgó széfjéhez. Ugyanitt olvadhatunk a már említett DDK biztonsági rendszerről: a lényeg, hogy a kódból ki kell vonni a kulcsot, és megvan a kódszó. Megjegyzem: nem valami túl jó biztonsági rendszer, mert a kódszó ráadásul mindig valamilyen értelmes szót alkot. A társalgóban a kód eredményeként kicsit fejleszthetjük a pisztolyunkat, a széfből ugyanis egy upgrade kerül elő

Szemben a társalgóval van a parancsnoki szoba, ahol egy haldokló fickóra bukkanunk. Átadja az 1-es jelzésű panelkulcsot, majd bekrepál. Ugyanitt felvehetjük az N input diszket, s használhatjuk a két összegyűjtött panelkulcsot. Az éremgyűjteményhez valók, ugyanis az valójában egy széf. Miután beillesztettük a kulcsokat, kódnak a rajtuk lévő betűket kell beütni, csak épp fejjel lefelé: úgy mindjárt számokká változnak. (705037) Ezzel miénk az L jelzésű kulcskártya. Ekkor egy impresszív jelenet következik: egy giganti-kus T-rex fejeli be az ablaküveget. Tüzelni kell az orrába, nehogy elkapjon minket, majd ha kicsit visszahúzódott, nyomban menekülni.

Az N-es kóddiszk a főbejáraton kívül leledzik, a lezárt kapu előtt. Az ott heverő iratokra is érdemes egy pillantást vetni, s megjegyezni a regisztrációs számot. Az N kapu nyitása közben Rick megint hív minket, s egy újabb célpontot kapunk tőle. Az oda vezető úton a liftteknél lemásolhatjuk a térképeket a kijelzőről. A tanterembe a B1-es szint tartalék generátorának a kulcsáért kell mennünk. A kulcs megszerzésekor egy kis meglepetés vár ránk, de Gail időben érkezik. A következő meglátogatandó helyszín a nagy iroda, ahol egy számítógép van, amivel ID-kártyát lehet készíteni. A faliújságon egy új dolgozó neve olvasható, aki még nem lett a számítógépbe betáplálva: Paul Baker. Ott van a személyi hívójának a száma és a regisztrációs száma is. Fel is hívhatjuk a csipogóján, s félretehetjük a kagylót (a telefonnal az asztalon). Mindenek előtt azonban a B1-es szint generátorával kell törődnünk. Ki kell szedni a töltő helyről a hiányzó tekercset, s visszahelyezni a helyére. Utána a már alkalmazott színkódos eljárást kell megismételnünk. Rick ezután rádión azt közli, hogy személyesen kíván beszélni velünk.

A számítógépteremben már Gail is ott vár ránk. Valamit látott az egyik földalatti folyosó monitorán, ezért Dr.Kirk nyomába kíván eredni. Csakhogy közben egy vészjelzés érkezik rádión, ami pedig talán a beépített ügynöktől jött. Ez az első pont, ahol választanunk kell, kit fogunk segíteni. Gaillel megyünk-e Dr. Kirk után, vagy Rickkel inkább a kolléga keresésére. Menjünk mondjuk Gaillel. Lent, a földalatti





A dinók annyira szeretnek minket, hogy kart szájba öltve sétálgatnak velünk

komplexumban apró Compyk lakmároznak egy nagyobb dinó tetemén, de persze belőlünk is harapdálnának. Hamarosan megtaláljuk Dr. Kirk-öt, csakhogy az menekül. Reginát és Gailt ráadásul különválasztja egy lecsapódó rács. A rács kikerüléséhez valahogy a liftet kéne használnunk. Kénytelenek vagyunk hátra arcot csinálni. Visszafelé a folyosón benézhetünk az orvosi szobába, ahol néhány elsősegély csomagot és egy ID kártyát találunk. Utána irány a menedzsment irodájához vezető folyosó, aminek a végében immár deaktiválhatjuk a lézerrácsot, és benyithatunk a "Stratégia" terembe. A teremből az "E" jelölésű kód-diszket és az ujjlenyomat-vételező berendezést tulajdonítjuk el. A liftet ugyan megfelelő igazolvány nélkül nem tudjuk használni, viszont az ott lévő hulláról kiderül: ő volt valaha Paul Baker – a csipogó személyi


Három a magyar igazság, épp ezért: futás!

hívót leállíthatjuk. Venni kell tőle ujjlenyomatot, majd a nagy irodában késziteni egy igazolványt. Miután használtuk a gép mellett a kártyánkat, be kell ütni Baker regisztrációs számát, s betáplálni az ujjlenyomatát, miután már csak a kártya felülírása van hátra. Innentől már liftezhetünk is. Lent lemásolhatjuk a B1 szint térképét, s egy aktából megtudhatjuk, hogy a továbbiakban "komolyabb" biztonsági zárakkal kell számolnunk. A komolyabb annyit jelent: a betűket számokkal helyettesitették be. Mivel L-es DDK-zárhoz nincs semmink, kénytelenek vagyunk visszafordulni. A kezdőhelyszínen értesülhetünk Rick-től, hogy a kémünkön már nem tudott segíteni, úgyhogy visszatér. Most a nagy teherlifthez kell mennünk, ami még a kezdő helyszínnél is "hátrébb" található. Az úton két raptorba botlunk, majd a liftnél egy hatalmas pterodactylus csap le ránk. A lift irányítótermében van az L-es kód-diszk. Ugyanott fekszik a kollégánk is, akinek hulláját átkutatva jutunk az L-es "input" diszkhezjutunk. A terem másik felében lemásolhatjuk a külső terep térképét, s távozhatunk.



Az újabb pterudacyluszokkal nem érdemes foglalkozni, inkább egyenesen a liftet működtető elektromos központba kell menni. Miután leereszkedtünk a létrán, egy újabb kártyába botlunk - valami daruhoz való. A színes panelek segítségével különböző formájú csöveket ereszthetünk le a helyükre, csakhogy nem mindegy, hogy milyen sorrendben – könnyen "egymásba gabalyodnak". A következő sorrendet kísérletezhetjük ki: először a falhoz közelebb eső paneleken kell lenyomni a következőket: piros, zöld és kék. Utána – mintha csak egy kört tennénk – ugyanezt a sorrendet kell követni a szemközti panelokon is. Ezzel beindítottuk a teherliftet.

Amikor visszafelé indulunk, hirtelen magával ragad minket az egyik szárnyas dög: gyorsan ki kell rángatni magunkat a karmaiból, különben annyi... Ezután irány a teherlift, amit a zöld kapcsolóval indíthatunk be. A kirakodó térben felmászva, majd használva a daruhoz való kártyát, utat kell csinálnunk magunknak: vagyis a konténereket a megfelelő sorrendbe kell rakosgatni. A következő programokat kell betáplálni: Kettőt fel, balra, le, emel és start. Balra, elereszt, start. Kettőt fel, emel, start. Ezzel létrejött egy rövidebb út az alsó szinthez, s visszatérhetünk végre a személyzeti lifthez.

Az L-es ajtónál már számokban van megadva a kivonandó kulcs: 3=C, 4=D, 5=E, stb. Az ún. könyvtárszoba és egy dinókkal teli folyosó után a kutatók társalgótermében az E jelzésű input diszket vihetjük el. A falon a savakról olvashatunk: a piros semlegesíti a zöldet, kék semlegesíti a narancssárgát, a zöld pedig a lila ellenszere. Ugyanitt a számítógépnél egy kódot jegyezhetünk meg a szobában lévő zárt ajtóhoz. Továbbhaladva azután egy komputerszobába érkezünk, ami melles-


Mr. Rick, problémamegoldó, ismét a helyzet magaslatán

leg megint csak egy mentési hely. Innen a legszükségesebb a csavarhúzó felvétele, amivel rögtön le is szerelhetjük a kapcsolószekrény fedelét, de egyelőre nem tudunk vele mit kezdeni. Inkább a számítógépbe kéne beütni a legutóbb látott kódot. Egy újabb aktából értesülünk a biztonsági kódok további szigorodásáról, mely szerint a kulcsban lévő számok akár oszlopokat is jelölhetnek (a kódban). A társalgó immár kinyitott ajtaján keresztül a gáz-kísérletek terébe jutunk. Itt kell hasznát vennünk a "gázos" tudásunknak. Miután semlegesítettük a gázkamra légkörét, a bent heverő fickótól (akit úgy tűnik Kirk doki intézett el) kapunk egy kulcskártyát, rajta egy újabb számmal. A fickó ezután meghal, de a hulláját átkutatva egy újabb, aprócska kulcsra lelünk: ezt majd az elsősegélyhelyen lévő kis ládikákon lehet használni. A kamrából kilépve kellemetlen meglepetés ér minket. A ránk támadó raptort nem szabad habozni elgázosítani.

A megszerzett kulcskártyát a könyvtárterem terminálján kell használnunk, kódnak természetesen a rajta lévő számot kell megadni. Egy "rakosgatós" feladat következik: a képernyőn látható két ábrának azonosnak kell lennie. Mondjuk a következő sorrend ajánlott (alulról számolva): 2., 2., 3., 5. Ezzel ki lett jelölve a kártyánkkal nyitható fiók, s onnan egy újabb, R-jelzésű kulcskártyát vehetünk ki – mellesleg ne felejtsük a teremben a fegyverupgrade-et sem. Utána irány a komputerterem, ahol az L és az R jelzésű kártyáinkat a nagy monitor mellett, a bal és a jobb oldali leolvasónál egyszerre kéne használni. Amikor megpróbáljuk a műveletet, Regina elmorfondírozik, hívja-e Gailt – természe-

tesen az igent választjuk. Utána az E ajtó kódszavát immáron az "oszlopos" megoldással kell kisilabizálni.

Dr.Kirk laboratóriumában először is fejleszthetjük a shotgununkat a polc mögötti alkatrésszel, majd kipróbálhatjuk a szimulátort: a Gamma, Béta, Alfa indítási sorrendet javaslom. A kísérletezést követően irány vissza Gailhez. Regina épp közli, hogy a dokinak hűlt helye, amikor tapasztalják, hogy Kirk a menekülése közben aktiválta a biztonsági karantént: az összes ajtó lezáródik. Most van szükségünk a panel kicsavarozására, ha eddig még nem tettük volna meg. Ott egy újabb logikai feladat vár ránk: ki kell rakni az áramkört a darabokból. Először forgatni kell a harmadikat jobbra, és úgy lerakni. Utána simán lerakni az elsőt, majd a másodikat megint csak forgatás után kell beilleszteni. Az áramkör rendbe hozásával csupán pár percet nyerünk, úgyhogy sietni kell. Rick közben rádión közli, mik az esélyeink a sikeres menekülésre: a visszaúton állítólag hemzsegnek a dinók, ezért egy kényelmesebb megoldást javasol: a laborból nyíló vészkijáratot. Gail és Rick jó szokása szerint összeveszik, megint döntenünk kell. Ezúttal Rick javaslata tűnik ésszerűbbnek, de – csakúgy mint korábban – Gaillel is végül ugyanoda lyukadunk ki.

Ha tehát Rickben bízunk meg, a laborban található csapóajtóhoz kell mennünk, s egy kis memóriajátékot kell játszanunk: az átforduló lapok sorrendjét kell beütnünk, méghozzá három "fordulóban". Másodjára ijesztésnek üres lapokat is kapunk, de ezek ne tévesszenek meg


A beépített ügynök most már egyben leépített ügynök is

minket. Még kevésbé, hogy harmadjára először az összes lap átfordul – csak az utoljára visszaforduló lényeges. Ezután végre találkozunk Dr.Kirk-kel, aki azonban nem akar a csapatunkkal tartani - inkább analizálni kívánja a kísérletei végeredményét. Gail mégis "rábírja" a távozásra, meg arra is, hogy átadja a meneküléshez szükséges lift kulcsát. Ezután elvezeti a gazfickót – állítólag még befejezetlen ügye van vele. Reginával nekünk Rick "begyűjtése" a feladatunk. A szokásos helyén hiába keressük – sebaj: ha már ott vagyunk, használhatjuk az új azonosító kártyánkkal az irányítóterem liftjét. A kommunikációs szobában a falon lévő dobozon ez olvasható: "antenna aktiváló kulcs csakis vészhelyzet esetére". Hát most vészhelyzet van! A már látott antennavezérlő szobában a kulcsot a helyére illesztve kibocsátjuk az antennát. Távozva a fülkéből másodjára futunk össze a T-


Héló! Tessék szépen elengedni és hazamenni Gotham Citybe!

rex-szel, de szerencsére Rick is tapasztalja a jelenlétét és segít. Azonnal sprintelni kell, majd a folyosó végén megfordulni és tüzelni, mert Ricknek még idő kell, hogy kiszabadítson minket a kutyaszorítóból. Ha kinyitotta az ajtót, automatikusan megmenekülünk, és Regina lead egy hívást a team helikopterének.

Ideje becélozni a helikopter-leszállót: az épület elől a keleti kapun át juthatunk oda. Útközben néhány raptor tör ránk, de nem szabad, hogy zavarjanak. A hangárban a létrán felmászva összeszedhetjük a gránátvetőt és hozzá a lőszert – közben fentről megfigyelhetjük, hogyan helyezkednek el lent a ládák. Lent egy kis Sokoban vár ránk. Rontás esetén a teendő: távozni és visszatérni, mire a ládák visszakerülnek az eredeti helyükre. A helikopter rendben megérkezik, bár Gailnek nincs nyoma a leszállónál. Akkor megmenekültünk volna? Ez persze túl egyszerű lenne – a T-Rex közbelép.

Nincs kiút – vagy mégis?

Egy kicsit csalit kell játszanunk az égő roncs körül, mert Ricknek – szokása szerint – idő kell a kiút megnyitásához. Amikor megvan, utánamehetünk: így ismét a föld alá kerülünk. A helikopternek tehát annyi: valami új egérutat kell találni. Ráadásul még a lift is bedöglik. Ricket követve egy újabb hibás lifthez érkezünk, de barátunk már dolgozik rajta. Addig szétnézhetünk a földalatti járat raktárában. Egy hullát és mellette egy kulcskártyát találunk. De a legfontosabb: a feljegyzéséből megtudhatjuk, hogyan lehet elmenekülni: hajón a B3 szintről. Érdekes módon Gail már előttünk jár a B3 szinten. Lent rossz hír fogad minket: az egyik tekercs teljesen használhatatlan az ottani generátornál. Egy másikat a tartalékgenerátor üvegszekrényéből szerezhetünk s azt Rick rögtön be is üzemeli. Utána az irányító teremben két fontos cucc vár ránk: egy-egy indítókártya a helyi daruhoz. A fegyverraktárban egy jókora dinó támad ránk: kénytelenek vagyunk menekülni tovább, a nagy kaput felnyitva. Így végül a 3-as darukártyához is hozzájuthatunk, illetve a berakodási hely kulcsához. Immár - vissza az előző terembe – működtethetjük a darut. Fenn az irányítófülkében a következő programokat kell betáplálnunk:


Újabb jelentkező akar belőlem ebédelni

Kettőt jobbra, emel, start. Kettőt balra, elereszt, start. Hármat fel, emel, start. Elereszt, start. Kettőt jobbra, hármat fel, emel, start. Hármat fel, egyet le, elereszt, start. Kettőt jobbra, hármat fel, egyet le, emel, start. Ezzel meg is volnánk, tehát kiléphetünk, és immár szabad az út ahhoz a hullához, amit Regina a nagy dino támadása előtt fedezett fel. A hulla mellett a W-jelű ajtó input lemeze található. A nagy teherliftnél most már benyithatunk a harmadik ajtón is. A pihenőállomáson lemásolhatjuk a B3 szint térképét, majd a szomszédos lépcsőházban fellépcsőzhetünk a kísérleti telephez. A biztonsági folyosón ugyan kimutatják a fegyverünket, de ez most nem számít: a halott őr mellől a B2-es kulcskártyára van szükségünk, az egyik terminál tetejéről pedig az S-jelű input lemezre. Ezután a folyosó szellőzőjébe kell felmásznunk. Miután a járat túlsó végén leereszkedtünk, a C szintű kulcskártyába ütközünk (közben megzavar minket egy dinó), majd a "Stabilizátor tervezőműhelynek" titulált terembe léphetünk. A W-jelű kódlemez felvétele után be kell néyni a másik szobába is, a kutatók pihenőhelyére – ott Gaillel találkozunk. A következő célpontot, W-jelű ajtót ott találjuk, ahol lemásoltuk a térképet. Ezúttal számbehelyettesítéses a megoldás. (2=B, 3=C, 4=D, stb.) Az ajtó mögött újabb munka vár Rickre, s egy közjátéknak lehetünk szemtanúi: valaki lead egy segélykérő rádióadást. Meg kell keresnünk a fickót, mert egy fontos kulcs van nála: a térkép ezúttal is mutatja, hova kell mennünk. A B2-es kulcskártyát felvéve azonnal indulás! A nagy liftnél ismét felbukkan a T-Rex (úgy tűnik még a liftezés sem akadály számára), de ezúttal egy kis baleset éri. Ez ugyan jó hír, csakhogy az esemény során megint elmegy az áram. Ki kell venni a jó tekercset, és visszavinni a tartalékgenerátorhoz – már szerencsére van olyan kártyánk, amivel hozzáférhetünk. Beindíthatjuk tehát a szokásos metódussal, majd benézhetünk a teherliftbe. Szerencsére a T-Rex nem falta fel a menekülőket, úgyhogy a hulláknál megtaláljuk a kikötő kulcskártyáját, valamint a D-jelű input diszket is. Átadva Ricknek a kulcsot már mehetünk is tovább. Azaz csak mehetnénk, ha nem állná el az utunkat a kísérlet mellékhatásaként létrejött különös örvény. A közjátékot követően felvehetjük az S-jelű kódlemezt, s ezzel bemehetünk az ajtón az ellenőrző folyosónál. Egyelőre azonban még nem kéne bemenni: előbb nem árt használni a B2-es kulcskártyáinkat a már ismerős terminálon – az 1-est a bal, a 2-est a jobb oldali leolvasóba illesztve, kódnak pedig az utóbbin olvasható számot megadva. A feladat utána ugyanaz, mint az irattárban. Alulról számolva mondjuk a következő módokon próbálkozhatunk: az elsőnél: 4., 3., 2., 3., majd a másodiknál: 4., 3., 2., 1., 3. Ezzel mindkét oszlopban alulra kerülnek a jelek, ami után már csak át kell váltanunk "cserélős" üzemmódba, és kettesével átrakosgatni a piros jelek tetejére a fehéreket.

Ideje kinyitni akkor az S-jelű ajtót – a számok elhelyezkedéséből kitalálható, hogy ezúttal oszloponként kell kivonnunk a kulcsot. Az alkatrészraktáron keresztül visszajutunk a kísérleti telep halljába, ahol deaktiválhatjuk a lézerrácsot. A stabilizátor kísérleti termében begyűjthető a D-jelű kód-diszk, s ezzel az alkatrészraktár kódolt ajtaja is nyitható. A zár itt egy kicsit rendhagyó, mert a kód és a kulcs is számokban van megadva. (A megoldás: DOCTOR KIRK). Az átjáró után szükség van a B2 2-es kulcskártyánkra, majd a B2 1-es re is. Ezzel eljutottunk a tudományos kísérlet fő generátorához. A szembetűnő kapcsolóval egy hidatereszthetünk ki, amire azonban csak később lesz szükség. Az irányítóterembe belépve irány a lépcső. Az egyik számítógépről elvihető egy B szintű kulcskártya. Az energiaelosztó szobában lemásolhatjuk a B2 szint térképét, majd a haldokló nő melletti panellal átkapcsolhatjuk a kísérleti generátort a vészáramellátásra. Ez megint egy logikai feladattal jár. Először forgatni kell a második ábrát balra, és úgy lerakni. Utána a harmadik simán lerakható, viszont az elsőt megint csak balra kell forgatni a beillesztés előtt. Ez után visszafelé távozva, szemben találjuk a generátor panelét, amit akkor most be is kéne kapcsolni. Hamarosan lövéseket hallani a szomszédos szobában, s az imént még haldoklót vérbe fagyva találjuk. Valaki véres ujjlenyomatokat hagyott mellette a gépeken: ezt érdemes leolvasni a megfelelő készülékünkkel. Amikor továbbhaladunk, Dr. Kirk menekül előttünk, majd váratlanul sarokba szorítja hősnőnket. Gail most is jókor érkezik.

Dr. Kirk elmondja, mi is a helyzet: a dinók egy más időből kerültek ide, az ún.Harmadik Energiaforrás utáni kutatás közben ugyanis véletlenül átjárót hoztak létre különböző korok között. Azt is közli nagy nehezen, hogy az utunkat álló örvényt csakis a Harmadik Energia túltengésével lehet semlegesíteni, majd megkapjuk tőle az A-szintű kulcsot. Ezután hőseink megint egybevevődnek, s ez ismét egy kis vitára ad lehetőséget. Rick és Gail megint két különböző útvonalat javasolnak. Mindkettő teli van dinókkal, úgyhogy talán maradjunk az egyszerűbbnél, s válasszuk Gail változatát, aminél a speciális fegyverraktárba kell eljutnunk. A térkép segítségével találhatjuk meg az utat. Miután épségben megérkeztünk, a terem második felében a liften keresztül jutunk el a stabilizátorhoz, és az inicializálóhoz – a generátor beindításához szükséges eszközökhöz. Utána vissza kell mennünk az ellenőrző folyosóra, s az őr számítógépén egy új ID-kártyát kell készítenünk Dr Kirk nevére. A kód: 31415, az ujjlenyomatnak pedig a véres nyomokat adjuk meg. Immár visszatérhetünk a kísérleti generátor irányítótermébe, s áramot adhatunk végre az egésznek (ott, ahol már korábban is próbáltuk). A leeresztett hídon keresztül újabb terminálokhoz jutunk, s a zöld kapcsolónál rakhatjuk a helyére a stabilizátort. A nagy teremben található egy lift is: le kell ereszkedni vele, s lent hasonlóképpen az inicializálót helyezni el, majd a közelben lévő panellel aktiválhatjuk is a generátort. Végül ismét át kell kelni a fenti hídon, s az ottani panelon hagyhatjuk jóvá az egész folyamatot.

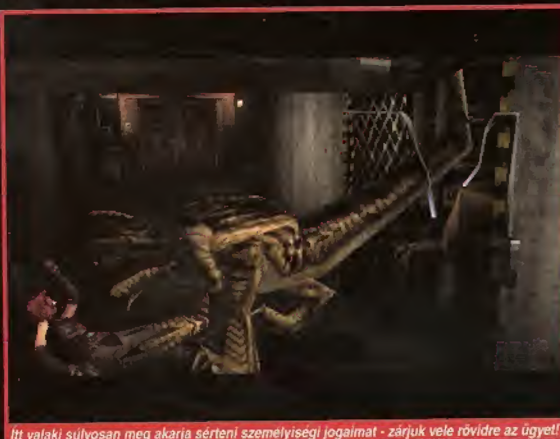
A túlterhelés kezdi romba dönteni az épületet, ami szomorú sorsot tartogat Gail számára. A doki megszökik, mi pedig siethetünk segíteni Gailnek. A rossz bőrben lévő Gail átad egy érzékelőt, amivel felkutatható Dr. Kirk, majd ismét egyesül a csapat. Gail és Rick persze ezúttal sem értenek egyet. A választásunk immár a végkifejletre van hatással.

Háromféle befejezés van, de talán lássuk a legjobbat. Ricknek érdemes igazat adni, de ennek ellenére nem a pirossal jelölt helyre kell sietni, hanem a készülékünk segítségével ki kell deríteni, hol rejtőzik Dr. Kirk. A központi lépcsőház felől közelítve a legegyszerűbb eljutni hozzá. A földalatti helikopter-leszállónál végül elkaphatjuk Dr. Kirköt, de még nem nyugodhatunk meg: jól fel kell tankolni lőszerrel, utána pedig gyorsan uzsgyi a többiek elé, mert a T-Rex rohamléptekkel közeledik, s nekünk kell megvédenünk – még egyszer utoljára – a csapatot...



Dinó koma a kamrában, már csak gázt kell adni és hátradőlni


Új tudományos felfedezés: a dinók vörös vérsejtjei négyzet alakúak


Itt valaki súlyosan meg akarja sérteni személyiségi jogaimat - zárjuk vele rövidre az ügyet!

Értékelés

A Dino Crisis végül is sok jó dolgot tud felmutatni, de a cselekménye némileg alulmúlja a Resident Evil színvonalát. Túlságosan sokat ismétlődnek ugyanazok a feladatok. Amit kifejezetten a PC-verzióról lehet elmondani: hasonlóan a Resident Evil 2-höz, van original és arrange mód (utóbbival ugyebár a játék japán verzióját kapjuk), aminek ugyan örülhetünk, de én sokkal fontosabbnak tartottam volna, ha inkább a grafikán csiszolnak egy csöppet. Néhány durva – szemlátomást "Playstation-ös" – textúrára nagyon rá fért volna egy kis finomítás. Kicsit tehát többre számított az ember, noha az tény: így is jól le lehet izzadni vele. (PlayStationre már bejelentették a második részt szóval bizakodjunk...)

V.Z.

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Jurassic Park a Capcom szájíze szerint. Ínyenceknek kicsit talán sótlanul

végítélet

84%

GUNSHIP!

★ Egy régi légi legenda újjászületőben

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Microprose
Kiadó: Hasbro Interactive
website: www.microprose.com
Minimum konfig: P-II 266, 64MB RAM
Ajánlott konfig: P-III 500, 128MB RAM
3D gyorsító*: Direct3D, 3Dfx
Multiplayer: modem, soros, LAN, Internet

Mindenekelőtt egy kis múltidéző! Gunship immár legendás név a szimulátorok világában. Az eredeti programot Sid Meier és Andy Hollis tervezte, még vagy tizenöt évvel ezelőtt és a kész remeket 1986-ban adta ki az akkor még csak igen kis vállalkozásnak számító MicroProse. Óriási sikernek számított a hetek alatt eladott félmillió példány. Azonnal rá is aggatták akkor a "minden idők egyik legjobb játéka" címet. Tény, hogy egykori Commodore 64-es gépemen "csíkosra repültem vele az eget", az alattam elterülő tájnak betéve ismertem minden szegletét. Nem zavart a csőlátásra beszűkített látómező, borzalmas prüttyögő "hanghatásai, a kor színvonalán a legjobbakat lehetett repkedni vele.



Itt valaki már komolyan megdolgozta a földhözragadt csapatokat

Öt évvel később kiadták a Gunship 2000-t, amely érdekes módon közel sem hagyott már bennem ekkora nyomot. Pedig elődjéhez hasonlóan ez a program is igen fejlettnek számított a maga korában, útmutató szerepe volt a későbbi szimulátorok számára! Csak érdekes emlékeztetőül: nyolcféle típussal repülhettünk benne, és a klasszikus harci bevetéseken túl felderítő, ill. csapatszállító küldetéseket is teljesíthettünk.

Az új Gunshipnek eredetileg a Gunship III nevet tervezték. Feltehetően üzletpolitikai szempontokat is figyelembe véve, valamint – adózva az ősjáték még ma is köztünk lebegő szellemének – a sorszám elmaradt (a most meg értelemszerűen adódó 2000-es megjelelölést pedig nagy taktikátlanul már ellőtték egyszer.). Sok értelme nem is lenne a jelölésnek, hiszen a hírek alapján, a sorozatot lezáró, utolsó Gunship fejlesztésről fogom összefoglalni véleményem.

A program előszele

Hála a világhálónak, ma már jóval a kézhezvétele előtt megismerhetjük egyes szakértők véleményét a várva várt játékról. A tétlen várakozásból adódó feszültséget, ilyenkor a csepegő hírek összerakása is enyhíteni tudja. Én is kézbevettem hát a kirakójátékot, és nagyon rácsodálkoztam a lassan összeálló kezdeti kavalkádra amit találtam...

A Gunshipet olyan helikopter-szimulátorként harangozták be, amely nemcsak a szimulátor fanatikusok, de az akció játék kedvelők tetszését is elnyeri majd. A látszólag ellentmondásos elvárásoknak, az ígéretek szerint majd a játékon belül állítható nehézségi fokozatokkal tesznek eleget. Magyarul, a profi szimulátort lesz alkalma lebutítani a felhasználónak, egy akciójáték szintjére. A tervek szerint legkönnyebb fokozatban a lövöldözős játékokat szeretők is kiélhetik játékszenvedélyüket, míg ha mindent a maximumra állítunk, pilóta legyen a talpán, aki az elvárásoknak eleget tud tenni.



Hát ez mellé ment, viszont jó nagyot durrant

(Ez lesz a végletek szimulátora?) A Gunship nem fog olyan elemeket tartalmazni, amely vonzóvá tenné a véres akciójátékokat kedvelők szemében is. A szadista harci játékra vágyók viszont úgy fogják érezni, hogy a Gunship semmit nem nyújt számukra, hacsak a nagy fejfájást nem említjük, amit a bő lére engedett vér látványának teljes hiánya okoz. **(Nagy duma, de tényleg ezzel a szöveggel reklámozták...)** Számukra tudunk más, olcsóbb utakat javasolni, hogy ezt elérjék - pl. egy egészséges kis kocsmai verekedést. A Gunship egyébként lehetőséget nyújt, hogy repüljünk az AH-64 Apache-csal (angolul folyik a rádió forgalmazás), a Eurokopterrel (német nyelvű rádió forgalom), és a Mi-28 Havoc-kal (oroszul megy a traccs-parti). A tetszőlegesen variálható küldetésekben, és hadjáratokban választhatjuk a pilóta vagy a fegyverzetoperátor szerepkörét. Amennyiben fegyverzetkezelőként játszunk, akkor nyilvánvalóan az autopilot vezeti majd a helikopterünket – szólt az előrejelzés.

Azonnal elhangzott a figyelmeztetés is, hogy ez rendszeresen összetöri majd a gépmadarunkat. Az Autopilot rakoncátlan tulajdonságainak egyike, hogy alkalmanként engedetlen, nem tűri, hogy parancsolgassunk neki. Egyszerűen figyelmen kívül hagy utasításokat, nem mindig hajtja végre, amit mondunk neki, vagy elvárnánk tőle. (Még biztosan fejlesztés alatt áll...) Ehhez a káoszhoz, még hozzájárul a billentyűzetkiosztás sokkal inkább zavaros, mint megbízható elrendezése is – tették hozzá a nyugati ítészek. A Gunshipet eredendően arra tervezték, hogy majd tapasztalt repülőgép-szimulátorosok kedvencévé válik. Bár a felszállások hiánya a hadjáratokban ennek ellent mond, (minden misszió a levegőben kezdődik) a későbbiekben rendkívül szertelenül viselkedik majd alattunk a gépmadár. A szerencsétlenebb idegzetűeket a repülés modellezése "frusztrálni" fogja. (Már azokat persze, akik tudják, hogyan is viselkedik egy valódi helikopter, repülés közben.) Három repülési mód van: könnyű, közepesen- nehéz, és realisztikus. A legegyszerűbb módban állítólag mintha egy repülőgéppel, és nem helikopterrel repülnénk, a kritikusai szerint pedig ez rendkívül sok kívánni valót hagy maga után. A helikopterek a Gunshipban nagyon érzékenyen reagálnak a botkormány mozgatására, ami gyakran túlkormányzáshoz vezet. A játék ugyancsak túlzottan toleráns a kemény landolásokkal szemben, ami további bizonyítéka annak, hogy a programot, a kevésbé tapasztalt játékosok irányába trimmelték. A kézi vezérlés nagyon kevés időt enged arra, hogy a műszerfalat nézegessük. Ez helyénvalónak is látszik, amennyiben a túlzottan leegyszerűsített műszerfalat vesszük alapul. Szerencsére a gyakorló misszió nagyon jó, és még a tapasztalt pilótáknak is tartogathat meglepetést. Nem fog gondot okozni, a tanulás, rövid idő alatt mindenki be fog illeszkedni a játék világába. (Volt olyan vélemény, ami 1 órát jelölt meg a játék megismerésére (betanulásra) fordítandó időnek.) A játékban a fegyverek modellezését is többen kritizálták, sőt, mondjuk ki: alaposan lehúzták... A legrealisztikusabb módban is túlzottnak tartották a fegyverek találati pontosságát, hatóerejét. Nem újdonság, hogy az Apache 30mm-es gépágyúja az ellenséges harckocsik páncélzatát átüti, (akár ketté is "fűrészeli" uránmagvas lövedékeivel) de túlzásnak tűnik, hogy egy épületet megcélozva, néhány lövedék elegendő annak porig rombolásához. A játék talán legnagyobb problémája ez, mert a szimulátort elviszi az olcsó lövöldözős játékok kategóriája felé. Számtalan "apróságot" találhatunk, amely egy veterán helikopter-szimulátor pilótát felbőszít(het). A már említett, valótlan fegyvereken túl, a repülési élményt is kritika érte, ügyetlennek jellemezték a panoráma úsztatását. Állítólag lassú, de nem a szokásos hardver probléma, hanem a rosszul megítélt és félretervezett úsztatási sebessége miatt. Ettől függetlenül a Gunship egyszerűen nagyszerű grafikával rendelkezik! A táj rendkívüli valós érzetet kelt, ami az említett hibák ellenére is jól érzékelteti a repülést, képes nyújtani annak élményét. Úgy tűnik, a grafika ilyen mértékű "kihegyezésére" első sorban azért volt szükség, hogy a Gunship eladható legyen egy jó, repülős akciójátékként is. Abban a kategóriában ugyanis elégséges, a gyönyörű környezet, és a könnyedén felrobbantható célpontok. A Gunship önmagával kerül konfliktusba, amikor kemény akciójáték-


Azért nemcsak a fák koronáját látjuk, néha elfelhősödhet a homlokunk is

Az "Ágyúnaszád" szolgálatban



Az Egyesült Államok szárazföldi csapatainál rendszeresített helikoptereket általában valamelyik indián törzsről szokták elnevezni. Az indián törzsek közül talán az apacs volt a legfélelmetesebb. Láthatatlan a harcmezőn, szinte sebezhetetlen, kitartóan kemény, és kegyetlen a csatában. Kellenek-e ennél jobb tulajdonságok egy harci helikopter számára?

Az első, sorozatban gyártott Apache 1983 szeptemberében hagyta el a gyártó üzemet. A helikopter AH-64A típusjel változatának alaprendeltetése: földi, elsősorban páncélozott célok megsemmisítése, de alkalmazható a sajátcsapatok mozgásának fedezésére, területek lefogására, az ellenség meglepetésszerű támadásainak elhárítására. Belső üzemanyagtartályainak befogadóképessége: 1422 liter, de 4 db 871 literes póttartállyal 2000 kilométert is megtehet úgy, hogy még 30 percnyi repülésre elegendő üzemanyaga marad. Így lehetséges, hogy az USA honi területeiről átrepüljön Európába.

Fő fegyverzete egy – a pilóta fejmozgásával is irányítható – 30mm űrméretű gépágyú, amely javadalmazása 1200 lőszer. Négy, szárny alatti tartón, 16 db Hellfire páncéltörő rakétát hordozhat, vagy 76 db, 70mm-es nem irányított rakétát, illetőleg ezek együttes kombinációját is. Az Apache-ot levegő-levegő rakétákkal is felszerelték. Erre a célra, a kézi, légvédelmi Stinger, vagy a jól ismert, vadászrepülőgépeken alkalmazott Sidewinder rakéták módosított változatát használják.

A nagyobb hatékonyság érdekében, a lézersugár vezérlésű Hellfire rakéta rádiólokátoros változatát is kifejlesztették. A milliméteres hullámtartományban működő fedélzeti rádiólokátor a helikopter rossz látási- és időjárási viszonyok között is bevethetővé teszi. A rakétát akár fedezék mögül is indíthatják, csak a rotor-agyra szerelt lokátor-antenna látható. A személyzet, és a helikopter túlélési esélye ezáltal nagymértékben megnő, ugyanis a rakéta, indítás után az első szakaszban beprogramozott pályán repül, majd a fedezék mögül kibújva, a tárolt céladatok alapján felkutatja, és lokátorával befogja a célt.

Az Apache helikopter AH-64B típusjelű változata már 20%-kal nagyobb teljesítményű hajtóművet kapott, a gépágyúját alkalmassá tették légi célok automatikus követésére, megoldották a kettős személyzet nukleáris-bakteriológiai-vegyi védelmét és a gép korszerűbb fedélzeti elektronikát kapott.

Az Apache-oknak óriási szerepük volt (az A-10-es csatarepülőgépekkel egyetemben) abban, hogy a félelmetes szovjet harckocsi fölényt Európában sikerült ellensúlyozni, és értelmetlenné vált azok addigi szerepköre. Az Apache-ok remekül vizsgáztak az Öböl háborúban, és bebizonyították félelmetes erejüket, tovább erősítve hírnevüket. Az Apache újabb, jóval nagyobb teljesítményű változata az AH-64C (az alaptípusnál hétszer nagyobb harci hatékonyságú), és a szuper felszereltségű AH-64D Longbow (tizenötször nagyobb harcértékű). Az amerikai szárazföldi haderő, merőben új fegyverhez jutott a modernizálást követően. A korábbi Apache-feladatokon kívül, alkalmazható repülő (megemelt) harcálláspontként, harcmező megfigyelésére, más repülő eszközök számára célmegjelölőként, miközben számottevően javultak a sötétben és a bonyolult időjárási viszonyok közötti alkalmazásának lehetőségei. (Azért nem tudom megállni, hogy zárójelben ne jegyezzem meg: csak évek múlva várható, hogy kiderüljön, a Koszovói háborúban miért maradt el bevetésük, ill. mi áll a "személyzet kiképzetlensége" (kevésbé hihető, és átlátszónak tűnő) indoka mögött...)


Na, néha azért találni is szoktunk!

sok könnyed sóhajára áhítozik, a – bár szép, de mégiscsak leegyszerűsített – műszerfal láttán, és amikor szeretné elhitetni önmagával, hogy a tapasztalt szimulátor rajongók is kitörő lelkesedéssel fogadják majd a "jelöld ki, és lődd forgáccsá" túlzott egyszerűségét. Az a "képesség" sem válik egy szimulátor hasznára, ha mindent fel lehet robbantani szinte már a "térképen". Még a fák is úgy néznek ki, mintha valami féle gyúlékony tüzelőanyaggal lennének töltve, nagy robbanással tűnnek el a gépágyútűz alatt. A hibák ellenére a Gunship nem egy rossz játék, ha csak egy körrepülésre akarjuk igénybe venni, és közben a tűzijáték, az elreppentett petárdák színpompás durrogása is látványigényünk része. A játék jól néz ki, mindaddig, amíg nem hasonlítjuk össze, egy valódi helikopter szimulátorral. Ahol a Longbow megmutatta, hogyan kell a beállítható realisztikát adagolni, ott a Gunship csak választható túlkapásokat kínál. Ha nem szőrözünk túlzásban, és túl tudunk lépni a zavaros billentyűzet kiosztáson, a bugyuta navigációs rendszeren, akkor a Gunship telitalálat lehet. Na, ennyit az innen onnan összeszedett hírekből.


A tankoknak elég bátor (botor) dolog ilyen nyílt terepen bóklászni

Szerény véleményem

A fentebb látható "szakértő vélemények" alapján a Gunshipről egy elfuserált program képe kezdett összeállni előttem, és nem is vártam már annyira, hogy a kezeim közé kaparinthassam. Aztán az élet úgy hozta, hogy "egy vasúti kupéban utaztuk át fél Magyarországot", hát miért ne ismerkedtünk volna közben össze...

Nem volt elég, a "jó akarók" által kialakított előítélet, ismerkedésünk kezdetén a drága még azt a bakit is elkövette, hogy nem engedve ujjaim érzéki játékának, követelte tőlem az általam egyébként nem nagyon kedvelt joysticket. Miután minden nyűgömet megoldottam, ill. félretettem, indulhatott a banzáj. (Szét is esett a ház...) A ma már szinte kötelező, hangulatkeltő (intro) mozi egy újabb rémképet varázsol elénk, ahol Ivánék már megint nem férnek a bőrükbe, és a lengyel síkságon át próbálják meg átcsoportosítani páncélos erőiket. (Nem tudom, meddig kísért még a múlt, de amikor az elgondolkoztam azon, hogy milyen konfliktushelyzetet tudnék kitalálni, voltak jobb ötleteim...)

A békés elmélkedésből, egy katonásan puritán főmenü zökkentett vissza a munka frontjára. Ritka történet, amikor az első betöltés után, nem kötünk egy azonnal egy madarat, és irány a próbakör. A Ka-52-nél ezt nem tudtam megtenni, de a Gunship: Fly Now pontjából indulva, kegyesebb hozzám a sors. Ha nem is kezes bárányként, de követi utasításaimat a helikopter, büszkén meresztem előre szemeim. A látószerveket gyönyörködtetően újszerű, izgalmas a táj. Nyugodtan mondhatom, hogy az eddigi legszebb panoráma tárul elém. (Kíváncsi vagyok, hány évet kell még várni az ágakról felreppenő riadt madarak, futó vaddisznó csordák, és szarvasok látványára, de lassan már tényleg ez következik.) A táj képe (csata után) már a Falcon 4.0-nál, és az USAF-nál is kivívta a dicsérő elismerést, földközelben azonban azoknál már szünőben volt a varázs. Igaz, egy vadászrepülőgépnek nem is a "fű alatt" kell teljesítenie feladatait (bár ott sem árt, ha a lokátorszint alatt marad), tehát elvileg mit is keresne annyira alacsonyan. A Gunship esetében viszont kötelező a fák koronájának a szintjén, vagy alatta manőverezni – itt már elviselhetetlen lenne egy hasonló minőség romlás... Nincs is, hibátlan minden! Szándékos hibakereséssel, a fák közvetlen közelében – ahol egyébként már nem nagyon illik a száraz faágakat fűrészelni, faleveleket kavarni a rotor lapátokkal – sikerül felfedeznem, hogy vékony "papírmasé"-ból lettek bizony még ezek is összeállítva...

Az első körből hazatérve elégedetten nyújtom ki lábaim, most már megnyugodva kezdhetek a módszeres ismerkedéshez a program kínálta ajándékokkal. A Configuration menüben érdemes elvégezni a program testre szabását, finomhangolását. A fegyverek hatékonyságát ugyebár kissé túlzottnak találta egynémely felpaprikázott teszter. Nos, a Hell-

fire és a gépágyú valóban hozzák megszokott formájukat (tüzelj és felejtsd el!), akár realistic módban is, de a nem irányított rakétákkal szinte képtelen voltam találatot elérni. Remek látvány, amint a körbelőtt objektum eltűnik a füstben, és felkavart porban, de a találat ellenőrzésnél mindig az derült ki, hogy a célpont sértetlen maradt. A helikopter modellezését nem piszkáltam a tesztelés alatt, de Easy módban is remekül tudtam élvezni azokat a finom mozgásokat, lebegéseket, amelyeket ez a gépmadár végrehajt. Én tehát ABSZOLÚT nem éreztem azt, hogy nem helikopterként, hanem merevszámyú gépként viselkedne alattam a masina... Nem tapasztaltam a túlzott érzékenységből, vagy éppen érzéketlenségből fakadó túlkormányzási jelenséget sem. Kezdetben be kellett kapcsolnom a sérthetetlen funkciót, mert kegyetlenül leszedtek, még akkor is, amikor már a földhöz tapadva, jeges izzadságban fürödve kapkodtam levegő után. A rakéták csak jöttek, és jöttek a semmiből, és addig rázták a kasznit, míg az sajátos önvédelmi stílust követve a darabjaira esett és a szélrózsa minden irányába megkezdte a menekülést. Bármelyik gépen is repültem, a társam (jól kifogtam) nem sok segítséget nyújtott a közdelemben. (Olyan kicsit, mintha még most sem tudta volna megemészteni, hogy elszerettem a feleségét, és folyamatosan a kollektív öngyilkosság gondolatával foglalkozna...) Ha riasztott is egy felénk tartó rakéta miatt, azt csak kötelességből, az utolsó pillanatban tette, és úgy általában rám hagyta a macerás dolgokat. Nem nagyon éreztem, hogy a vad pörgéseket követő hányás gondolatán kívül bármi is foglalkoztatná...

A feladatok egyedül, párban és szakasz alakzatban is végrehajthatók. Szerencsére, az ő közreműködésükben sokkal több



Orosz "diplomáciai" küldöttség érkezett a városba

értelem, és lelkesedés fedezhető fel, mint a társunkban. Sajnos az ellenség túlzottan is okos, jól képzett fickók gyülekezete áll, akiknek intelligencia hányadosa elég magas ahhoz, hogy azonnal reagáljanak a pillanatnyi helyzet változásaira. Bár céltudatosan tartanak a kitűzött céljuk felé, azt nem ész nélkül teszik: fedezékbe húzódnak, sőt csapdát állítanak az általunk védendő páncélos erőknek. Egy idő előtti vakond-akciómat (értsd: földbe fúródásomat) követően a rafináltan elhelyezett lövegeikkel (amiket nekem illett volna felderítenem és semlegesítenem) füstölő romhalmazzá változtatták a teljes támadó ékünket. Szegényeken érezhető volt az elbizonytalanodott tanácstalanság. Nem értették, hogyan kerülhettek ekkora slamasztikába. Hiába torpantak meg, próbálták felvenni új alakzatot, gyorsították fel a ritmust, és végső elkeseredésükben vetették be a füst generátoraik által kínált védő függönyt, halálra ítéltettek a segítségem nélkül. Mindannyian elvéreztünk, akár a vidéki csirkék, a vasárnapi ebéd előtt. Ettől lelkiismeret furdalásom határtalan érzelmekre ragadtatott, egy teljes csomag papír zsebkendőt áztatva ronggyá.

A harcok színtere nem korlátozódik csak lengyel területekre, a későbbiek során Szlovákia, Ukrajna, és Belorusszia is szerepet kaphat. (A térképen már felfedezhetők kishazánk körvonalai is, de mi még egyelőre biztonságból nézegethetjük fotelünkből az esti híradásokat.) A kezdeti harci hév letisztulásával a gyönyörű táj kezd egy kicsit egyhangúvá, uncsivá válni. Hiányoznak (dehogy hiányzik, így is erős a légvédelem!) a légierő alkotó elemei, a csatarepülőgépek (A-10, Szu-25), és a vadászrepülőgépek (MiG-29, F-16). Vannak ellenséges helikopterek, de igen alacsony aktivitással (legalábbis Easy fokozatban) sőt, volt olyan küldetésem, amikor a földön "sikerült" elkapnom valamennyit. A szárazföldi erők még csak-csak kitesznek


Ha messziről nem ment, akkor próbáljuk meg közelről

magukért, de a levegőben kifejezetten hiányzik a "nyüzsi hangulat". Hiányzik a "humánum" is, az emberi arc (hang), aki a pofámba veri, ha gyáván viselkedtem, vagy ha ezt nem vették észre, a mellemre tűzi a plecsnit. A pilótakabin, – és érdekes módon a lövész munkahelyére inkább igaz ez a megállapítás – nagyon szépen kidolgozott, részletgazdagnak tűnő, még akkor is, ha állítólag lényegesen leegyszerűsítették is az eredetihez képest. Valójában nem nagyon van rá szükség, amikor nem a repülésre, hanem a harcra koncentráltam, ki is kapcsoltam, a HUD ill. a sisakcélzó adatai alapján is célra tudtam vezetni a gépet.


Egy sanda pillantása bal kéz felé

A billentyűzetkiosztás tényleg "érdekes". Talán kár volt eltérni, a megszokott kombinációktól. ("Főnök úr, újítottam! - ?? – ezután nem a gyufaszál gyullad, hanem a doboz!") Nem vall ergonómiai megfontolásokra, hogy miközben a jobb kezem a joyt markolja, balkézzel keresztben átnyúlva, a numerikus billentyűzeten vagyok kénytelen a gázzal (fordulatszám szabályzóval, oldalkormányokkal) babrálgatni. A tréning menüpontban azt hiszem minden elsajátítható, amire a későbbiekben szükségünk lehet. Gyakorolhatjuk a helikopter vezetését, a fegyverzet alkalmazását, a küldetések alapjait, a Placeunits (küldetés tervező) pedig igen érdekes színfoltja a programnak. Ezzel mondjuk nem álltam neki különösebben szórakozni, mert a tesztelésre a Single Battle 15 féle előregyártott küldetése is bőven elegendő volt. Elsőre meglepett, amikor egy orosz Mi-28 Havoc fedélzetén, orosz szövegkörnyezetben találtam magam, de az Eurokopter német operátorával már egészen jól tudtam érezni magam. Négy nemzet színeiben indulhatunk a "bajnokságban", lehetünk az USA, az Egyesült Királyság, Németország, és az Orosz Államszövetség "játékosai". Ha nyüzsi nincs is, de feltétlenül meg kell jegyeznem a program egyik vadonatúj, még sehol nem látott elemét: a lövedékek, az eltévedt, és földbe csapódott rakétáink hatásait. Pár évvel ezelőtt, újságíróként alkalmam volt részt venni egy éleslövészeten, ahol a programot meg kellett szakítani egy rövid időre, a kialakult apróbb tüzek eloltásáig... Nos erről az élményemről csak azért tartottam fontosnak említést tenni, mert a Gunship lövedékei is tudnak, főleg az éjszakai bevetéseken látványos, apróbb tüzeket okozni. A program nem nagyon tolerálja, amikor céltalan repkedés közben durrantunk az elénk toppanók tomporába. Természetesen lehetőség van erre is, de a légvédelmük kacsavadászatának célpontjaként fogjuk végezni előbb-utóbb. Sokkal hatásosabb taktika, a fák mögött megbújva, a felderítés- és tüzelés pillanatára némiképp kiemelkedve a lombok közül elvégezni a feladatot. Számomra nagyon élvezetes volt az ellenség álcázó, bújkáló taktikáját felfedezni. A személytelen lőtéri célpontok helyett gondolkodó, az életéért küzdő személyzettel teli fegyverek ellen folyik a lőpárbaj. Ez rengeteget emel a program hangulatán! Amikor csak lehet, oltalmat keresnek a fák takarásában. Amennyiben mégis keresztül kell gázolniuk a nyílt terepen, teljes sebességgel, sűrű porfelhőt kavarva történik az iszkiri. Az ellenség ravaszságára jellemző, hogy nem egyszer lett tüdőm tele füsttel és korommal csak azért, mert míg azt hittem, a nyílt terepen átzúgók lesipuskás vadásza lehetek, addig a fák tövében rejtőzködő légvédelmi egység felém indította hatalmas "szívószálát". Melyet azután jól meg is szívtam...

Utóhang

Már csak a szokásos hamleti dilemmára adandó válasz van hátra: (kell) lenni vagy nem (kell) lenni? (Már legalábbis a Gunshipnek a gyűjteményben.) Az én válaszom, feltétel nélkül: igen! Bár talán a cikk elején az összegyűjtött "szakkommentárok" hangvétele talán túlzottan szkeptikus, részemről annyit tudok elmondani, az utóbbi idők egyik legjobb szimulátor programjáról próbáltam lerántani a leplet. Az utolsó helikopter szimulátor, amellyel akár hónapokig is volt kedvem repkedni, az Apache Longbow volt. A Gunship ahhoz képest olyan óriásit lépett előre, – első sorban grafika területén –, hogy nem lehet kérdés, megéri-e az árát. Messze a piacon levő legjobb játék a kategóriájában.

Széchenyi János

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Iplapacs, aki bújt, aki nem, én nyertem!

végítélet

88%

TEAM ALLIGATOR

★ **Annyian, mint az oroszok...**

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Simis
Kiadó: GT Interactive
website: www.simis.co.uk
Minimum konfig: P200, 32MB RAM
Ajánlott konfig: P-II 333, 128MB RAM
3D gyorsító*: Direct3D
Multiplayer: LAN, Internet

A Team Alligátor, a Ka-52-es harci helikopter valósághű szimulátora. Fejlett programozás technikai megoldásokkal megtűzdelt játék, mellyel Szibéria, Belorusszia, és Tadzsikisztán tájai felett egyaránt repülhetünk. Támogatja a többjátékos üzemmódot, akár 6 játékos is játszhat vele egy időben. Felsorakoztatja a Ka-52-es helikopter teljes harci arzenálját, dinamikus textúra effektjei pedig remekül érzékeltetik a víz, az üveg, és az adott térség tájainak jellegzetességeit. Így a fejlesztő beharangozója.


Hát itt aztán rendesen befűtöttek!


A tűzijáték már rendben van, most már csak el kellene találni

Egy elfogulatlan kritikus:

A Team Alligator, a legújabb repülő-akció szimuláció, **(az akció szó egy szimulátor esetében már nem biztos, hogy csak jót jelent)** amit a Simis fejlesztett és a Gt Interctive adott ki. Hatalmas munka fekszik ennek az akciódús, ugyanakkor kevésbé technika központú játéknak a kifejlesztésében. **(mondom!)** Ez azt jelenti, hogy elkerülték a billentyűk tucatnyi kombinációjának alkalmazását, ami miatt általában elriadnak az átlag felhasználók a szimulátoroktól. A tapasztalat azt mutatja, hogy csak kevesen szeretik memorizálni a bonyolult billentyűzet kiosztást. A repülést túlságosan bonyolult műveletnek tartják ahhoz, hogy játszani is lehessen vele. **(ehhez képest elég népes a szimulátorokat kedvelők tábora!)** A Simis a Team Alligatort többek között emiatt dobta piacra, mint "akció játékot", és nem, mint szimulátor-programot. **(most már értjük!)** A játékba két hadjáratot építettek. Eggyel Belorussziában, eggyel pedig Tadzsikisztánban tehetjük próbára taktikai érzékünket, illetve harci ügyességünket. **(A pilóta iskolapadot pedig Szibéria jeges tájain koptathatjuk fényesre.)** Természetesen ezeken belül számos érdekes küldetés is színesíti a játékot. Az "Instant Action"-ből, akárcsak a Tutorial menüből, azonnal a pilótafülkében találjuk magunkat. A Tréning rendkívül szerteágazó, minden várható nehézségre felkészíti a növendéket, próbál előre lefedni minden feladatot. Az oktató bár angolul beszél, kiejtésén erősen érezni az orosz akcentust. Ropogtatja utasításokkal teletűzdelt pattogó szavait. Különös figura, számos meglepetéssel tud szolgálni a gyanútlan pilóta növendéknek. Előfordulhat, hogy utasít, például, hogy szálljunk fel, és forduljunk Északi irányra. Gyanútlanul végre is hajtjuk a parancsát, de lehet, hogy nem pont az előre megírt forgatókönyv szerint. A program nincs annyira intelligens, hogy a kottán kívüli blattolást is értse, értékelje, ezért bár lényegileg megcsináljuk a feladatot, ő azt elfogadhatatlannak, hibásnak értékeli. Az oktató ezért közben folyamatosan mondogatja, hogy "fordulj északra, nem érünk rá egész nap mókázni"... A 15 másodpercenként elhangzó felszólítás, már-már irritáló, képes az emberke agyára menni! Hiszen felszálltunk, lebegünk az előírt magasságon, és a helikopterünk északi irányba áll, mégis azt fújja, hogy fel kellett volna szállnod, az előírt magasságban lebegned, és északi irányba beforognod... A játékban "csak" egy típus a repülhető, mégpedig a Ka-52 harci helikopter. Ennek a helikopternek, ellentétben a már létező Ka-50-essel, két fős a személyzete. A pilóta (a játékos), és a fegyverzet operátor (a komputer). A játék tanulására akár több órát is el lehet vacakolni. **(és még akkor sem leszünk mindennel tisztában!)** Remek zenével, és introval indul a program, de egy repülő szimulátor esetében, nem erre a dicséretre van igazán szükség. Valójában ez már kötelező minden magára adó program előtt, ha nem lenne, biztosan hiányolnánk. A későbbiekben erre úgysem nagyon figyelünk, hiszen miközben a saját, és/vagy akár másik öt helikoptert is a cél irányába vezetünk, nem nagyon lesz időnk ilyesmivel megosztani a figyelmünk. Bár van néhány hanghatás: a hajtómű hangja, a gépágyúé, vagy a rádión üzengető társaké, amely nagyon fontos lehet egy játék összképének a megítélésében. Az apró kis ráadások egy hangulatos zenével kombinálva, igen jót tudnak tenni a közérzetünknek. Mindent egybevetve, a játék összességében jónak mondható, de sajnos küzd néhány sajátságos problémával. Rettentően magasra állították a program hardver igényét. 640x480-as felbontásban még elmegy, de nagyon puritán, a 800x600-as az ideális, de ha igazán szép dolgokat akarunk látni, az 1024x768-as felbontásban, 32 biten tudja csak megvillantani kimagasló erényeit. Nem árt ha tudunk róla, hogy amennyiben a térképet, (az általunk repült terület nagyságát) nagyobbra állítjuk, az jelentősen meg fogja növeli a betöltési időt. Bár a kormányzását megkönnyítették madarunknak nem biztos, hogy egyértelmű előnyöket kaptunk ezért cserébe. A helikopter reakciói eltávolodtak a valóságtól, bizonyos kormánymozdulatokat figyelmen kívül hagy, ami azt jelenti, hogy nem hajt végre manővereket, vagy mivel rá kell dupláznunk, késlelteti azt. Ezt már nem lehet a billentyűzetre, vagy a joystickra kenni, ezek már egyértelműen nem rajtuk múló hiányosságok. Néha túlságosan is stabil a helikopterünk, néha pedig saját akarata szerint hol jobbra, hol pedig balra dülöngél a lelkem. A térképek igencsak egyformák, általában hegyekből, épületekből, ellenségekből, és a bázisból áll. Egyetlen dolog, ami változik, az, az ellenség helyzete. Repülésnél négy féle fegyvert vihetünk magunkkal, a választható 7 közül. Miközben a fegyverek viselkedése realisztikusnak tűnik, mégsem érzékelhető a különbség, egy nyolc-





van, vagy egy százharminc milliméteres rakéta hatóereje között. A program óriási előnye a jó grafika, és hogy a játék stabil. Hátránya a középszerű zenék, a nem valós repülési tulajdonságok, és a sok-sok ismétlődő részlet.

Saját véleményem a programról:

Az első megrázó élményem vele kapcsolatban az volt, hogy nem tudtam azonnal felszállni. **(én, a veterán!)** A kialakult, megszokott, billentyűzet kombináció hagyományaival szakítani, attól eltérni, számomra érthetetlen, semmivel sem indokolható dolog. Be kellett ülnöm a tréner mellé, és végig kellett hallgatnom a tényleg erős orosz akcentust használó magyarázatát. Nem lehet gyorsítani az oktatás menetén, nem állt módomban azt mondani, hogy OK Tata, ezt a részt már ismerem, "büsztra-büsztra", haladjunk tovább. Bár az oktató (**velem ellentétben**) próbál türelmes maradni, hangjából olykor-olykor kiérződik az aggodalom. **(és a kabinban terjeng a félelem szaga)** Az is előfordul, hogy megemeli a hangját, amikor már végképp elveszíti türelmét bugyuta növendéke szertelenségén. Nem nagyon tolerálta, amikor a lőtéren vaktában eregetni kezdtem a rakétákat... Ennek ellenére a legnagyobb baklövést is megengedi anélkül, hogy bele nyúlna a kormányokba. A tanulási időszakban nem egyszer követett mozdulatnál bénult kezekkel a halálba. Kifejezetten szőröző típus az ürge! Ha ő 50 méteren kéri a kilebegtetést, az nem lehet sem 49, sem 51. Volt, hogy már öt perce lebegtünk az előírt magasságon, és ő vagy aludt, vagy nem tudom mit csinált, de meg sem nyikkant. A legkisebb önálló cselekvési kényszeremre is felriadt, és elégedetlenül felmordult, hogy csak azt csináljam, amit ő mond... "Jól van Öreg!"-gondoltam... De amikor már nagyon eluntam, hogy nem mond semmit, gondoltam megtréfálom a kis álomszuszit: szándékolt erőszakossággal csináltam egy hátast a betonon! Érdekes, mert ezt meg tűrte szótlanul, vagy nem volt tán ideje? **(Szerintem szótárazás közben érte a halál.)** Az iskolapad "koptatása" a felszállás, a leszállás, a navigáció, a lövészetek, az összetett feladat, és a szabad repülésekből áll össze. A helikopter mozgása egyébként számomra összetettebbnek, némileg valóság hűbbnek tűnt, mint azt a Gunshipban éreztem (bár ott, az abszolút kikönnyített modellel repkedtem végig, nem mertem reflektorfénybe állítani, mit nem tudnék egy valóságos helikopteren). Tudok oldalazni, forduló közben csúszik alattam a gép lefelé, alig tudom a magasságot tartani, élesebb belépőknél a masina "kifarol". Hiába fordul orral akár derékszögben is, még egy darabig az eredeti irányban csúszik tovább, ami miatt sokkal jobban észnél kell lennem, sokkal inkább kell figyelnem a vezetésre, sokkal jobban kell "pilótának" lennem. Egyik kezem, szinte folyamatosan a fordulatszám szabályzón (gázkaron). A Gunshipnél agyon dicsérem a tájat, holott az itt sem csúnya, vagy rossz, csak nem annyira "újszerűen" szép. Az olvasóra bízom az összehasonlítást a mellékelt képeken – a Gunship véleményem szerint verhetetlen! Ugyanakkor azáltal, hogy három féle táj fölött repülhetünk, kevésbé egyhangú, hosszabb távon elviselhető a bevetések sorozata. A hegyek ugyan egy kicsit hirtelen nőnek ki a földből, **(mintha egy részeg cukrász formálta volna őket cukorból)** és szögletesek is, de vannak sziklák, sőt egyszer mintha egy elhagyott kőbánya felett is elrepültem volna. Mint tudjuk: "varietas delectat", vagyis a változatosság gyönyörködtet! Nagy hiba erről megfeledkezni! Fantasztikusan jól eltalálták viszont az időjárási effektek, az eső- és hóesés. "Szomorú-bús, sötét felhők úsznak az égen tova. Majd mikor a lemenő nap fénye, alulról világítja azt. Vörös fényben tündököl már az égi csoda." Tetszik a program "színvilága", olykor talán egy kicsit harsány is, mint egy kifestő könyv, de összességében nagyon barátságossá, festővé varázsolja a hangulatot. A palettának azonban itt is vannak sötétebb árnyalatai. Rémálom bevetésre indulni éjszaka, zuhogó esőben! A fejletlenebb felszereltség miatt (?) (vagy, mert az egyszerűsített billentyűzeten nem találtam még meg az éjjellátó készülék kezelő szerveit?) csak a helikopter reflektora világítja az elénk táruló utat, házakat. Elemelés után pár másodperccel már semmit sem lehet látni. Az ablaktörlő sűrű legyezése sem javít semmit a



A dombok textúrája nem különösebben változatos

Egy Bogár élete

A KA-50 tervezésénél az egyik legfontosabb szempont a forgószárny kialakításának megválasztása volt. Különböző változatokat tanulmányoztak, de végül is a hagyományos koaxiális elrendezésű rotornál maradtak, melynek talán egyik legnagyobb előnye, az általa keltett alacsonyabb zaj. A koaxiális rotor további előnye – a hagyományos, farokrotoros megoldással szemben – hogy a farokrész esetleges sérülése nem befolyásolja jelentősen az irányíthatóságot, sérült helikopterrel is haza lehet vánszorogni, el lehet érni a bázist. (Afganisztánban a helikopterek harci veszteségeinek 30%-a a farokrész sérülése miatt következett be.) A farokrotor hiánya lehetővé teszi azt is, hogy a hajtóművek által leadott teljesítményt lényegében teljes egészében a két, egymással ellentétes irányban forgó főrotor meghajtására, vagyis felhajtóerő létrehozására használják fel. Ez különösen fontos akkor, amikor a helikopternek teljes harci terheléssel, kell lebegnie földközelben, magas külső hőmérsékletnél, vagy nagyobb tengerszint feletti magasságban. A földközeli repülés további biztonságát növeli, hogy a koaxiális rotorú helikopterek alig érzékenyek az oldalszélre. Rotorátmérőjük, és általános méreteik kisebbek lehetnek, mint a hagyományos kialakítású helikoptereknél. Repülési tulajdonságai közül ki kell emelni jobb emelkedési, süllyedési, és fordulási képességeit, valamint nagyobb csúcsmagasságát. A Ka-50 fedélzeti elektronikája igen fejlettnek mondható. Alkalmazásával úgy gondolták, hogy elhagyható a személyzet másik tagja, a fegyverrendszer kezelője.

A harci helikopterek között egyedülálló megoldásnak számít a katapultülés használata. A katapultálási folyamat első fázisaként a rotoragyban lévő töltetek lerobbantják a hat rotorlapátot, majd, a fülketető kerül sorra. Ezzel egy időben az ülés beáll úgy, hogy háttámlája párhuzamos legyen a rotorok tengelyeivel. Ezután gyújt be a kivető rakétatöltet, amely egy kábel segítségével magával húzza a pilótaülést. A katapultálás folyamata ezután már hagyományos módon folytatódik. Talán maguk a tervezők sem gondolták át, hogy a pilóta életét védő megoldás lesz az egyik legnagyobb veszélyforrása, a szoros kötelékben tevékenykedő "alligátor csapatok"-nak! A szerteszét repülő rotorlapátok ugyanis súlyos, megsemmisítő károsodásokat okozhatnak akár a kötelék több tagjában is.



Mindenesetre a KA-50 harcértékét tekintve nem marad el az amerikai AH-64A Apache mögött – ugyanakkor jóval olcsóbb annál.

A gyakorlatokon szerzett keserű tapasztalatok ismét bizonyították, hogy az ember teljesítőképessége nagyon is behatárolható. A viszonylag korszerű műszerezettség sem tudta pótolni a "másodpilótát". A gép tulajdonságaitól elmaradt összteljesítmény, a túlterhelt pilóta kifáradásából eredő balesetek, katasztrófák követelték vissza a fedélzetre, a fegyverrendszer kezelőt. A Ka-50 legújabb változatának életnagyságú makettje, az "Erdogan" már tandem elrendezésben tartalmazza a két munkahelyet. Szintén makett formájában egyébként már a Neten is látható, egy oroszországi kiállításon videóra felvett Ka-52, amely megihlette a Team Alligator programozó csapatát.

helyzeten, egy fekete masszában repülünk. Csak a műszerek által megvilágított döbbent ábrázatom tükörképe mered vissza rám a plexiről. Ettől még jobban halálra válok. Szellemvasútban érzem magam. Néha- néha bevillan a kabinba, egy-egy távoli villám sejtelmes fénye. Aztán, ha még nem elég hideg a veríték hátunkon, Natasa lágy hangon közli, hogy előbb a bal, majd a jobb hajtóművem is kimerült idegileg, a stressz túlterhelte őket, ezért mindkettő meghibásodott. A hideg zuhétól és az ismeretlent rejtő sötétségtől irtózva, most nem katapultáltam. Ott is hagytam, ahogy kell, mind a harminckettő darab fogam.

Tény, hogy a felbontás növelésével egyre javul a táj szépsége, de az objektumok elnagyoltságán ez nem változtat semmit. Az pedig kifejezetten zavaró, amikor a tesztgépet megtorpanásokra kényszerítette, holott a Gunship ugyanazon a gépen kifogástalanul futott. A pozitív lelki beállítottságom meggátolt abban, hogy a Team Alligator hibáit lefotózzam. Sajnos ezekből is akad jócskán. Előfordul, hogy a leszálló gépek közül következmények nélkül begurul némelyik a becsukott hangárajtón. A beton, mintha csak egy lágy massza lenne, félig, vagy teljesen elnyeli a guruló repülőgépek kerekeit. Helikopteremmel egészen furcsa mutatványokra is képes vagyok: orrára, vagy "farkára" állítom a betonon, és úgy függeszkedik, mintha a fizika törvényei rá hatástalanok lennének. Az orr persze közben kerékmélységig besüpped a betonba, ahogyan azt a guruló repülőgépektől "eltanulta". Ezek után már szinte természetes, hogy amikor a rotorlapátok belevernek a betonba, semmi vészhangulatot nem érzek, elfelejtem izgatni magam, hiszen a program erről úgyis elfelejt tudomást venni. Az egyes objektumokat közelebbről is vizsgálat alá véve kiábrándító látványosságokat is felfedezhetünk. Egy híd elemei például a föld fölött lebegnek kb. félméterrel, de a hídra való feljutás is külön talány, mert egy másfélméteres egyenes fal a feljárata. A harckocsik, gépjárművek, és épületek, összehasonlíthatatlanul gyengébb minőségűek, mint ahogyan azt a Gunshipben "megszoktuk". Talán nem lenne szabad ennyire lehúznom most szegényről a keresztvizet, de ezek sajnos száraz tények...Elég érdekesnek találtam azt a momentumot is, hogy elemelés közben, a reptér közvetlen közelébe telepített légvédelmi egységek vettek szinte azonnal tűz alá. Afganisztánban megtörténtek ugyan hasonló furcsaságok, de azok Stingerrel felszerelt gerillák voltak, nem pedig páncélosok. (Ha nem értené valaki mi a bajom, annak némi magyarázat: úgy gondolom, hogy amennyiben a repülőteremet, a bázisomat már bekerítette az ellenség, akkor engem ne küldjön senki, vagy 50 km-rel távolabbi célpontok elpusztítására, mert azt nem fogom normálisnak tartani!) Na de essék szó a jó dolgokról is... Lehet a Kamovval nagyon kellemetlen perceket okozni az ellenségnek, de jóval nagyobb tudást, rutint, felkészültséget kíván meg kezelőjétől, mint például az Apache. Azt hiszem, ez a valóságban is így lehet... Még nem esett szó a kabin belvilágáról. Kezünk mozog a botkormányon, a másodpilóta előtti display szép sárgán világít, a sajátunk viszont monokróm, fekete-fehér. A virtuális cockpitből bárhová nézhetünk a kabin korlátaiból adódó határokon belül, viszont ami miatt mégsem volt kedvem többször tekingetni, annak oka, hogy nagyon lassan mozog a "nyakunk". Kin kivárni, mire "odanéznék", már nincs értelme arra fordulni. Nagyon jó a reptér hangulata, (emlékezzünk csak az USAF kihalt reptereire!) itt az orosz típuscsalád szinte összes régebbi tagja megtalálható. Mi-8, Mi-24, Szu-22, Szu-25 és MiG-21-esek gurulnak ki-be a hangárba, szállnak le, és fel a kifutópályáról. Ha minden áron kötözködni akarok megjegyzem, hogy egy kicsit "repülőgép-hordozós" a le- és felszállásuk, nagyon rövidek a felszálló- és fék- utak. A be- és kigurulást ellenben rendesen, ahogyan kell, araszolják végig. Amikor eléjük lebegtem, és túlzottan is közel kerültem hozzájuk, fantomképként úsztak rajtam keresztül. Szórakozásból alaposabban szétnéztem a repülőtéren, az őrtoronyban még egy marcona őrkatona is áll. Igaz, vagy süket, vagy teljesen immunis a repüléssel szemben, mert hiába lebegtem vele szemmagasságban, és akartam neki mutatni felfelé tartott hüvelykujjam, rám sem hederített. Az oktatás alatt tökéletesen működő fegyverrendszerem éles feladatra kirepülve, többnyire néma maradt. Szépek, és egyben hátborzongatóak az ellenség rám irányuló tüzének villódzó fényei. (Főleg úgy, hogy képtelen vagyok viszonozni kedvességüket!) A bekapott találatok szemléltetése viszont meglehetősen puritán, nincsenek roncsolódások, X találat után, minden látható átmenet nélkül, gépünk egyszer csak megadja magát. A lövedékek, rakéták becsapódása kevésbé látványos, mint a Gunshipnél volt nem maradnak utánuk apró kis lángoló foltok, tarlótüzek. A Gunshipnél (miért nem ott írtam róla? – nem tudom) amikor egy harckocsi, vagy önjáró löveg tüzet nyit, lehet látni a talajon a lökéshullámot! (Próbáltam róla képet készíteni, de nem sikerült...) Sajnos a Team Alligatorban nem nagyon akartak hasonló típusú fantasztikumok előkerülni.


A célpontok komoly jellemhibája, hogy mozognak

Borotválkozni ebben a hadseregben nem muszáj, győzni viszont igen!

Összefoglalás:

Ettől függetlenül nincs ok a kesergésre, mert megpróbálom összefoglalni, mitől jó mégis ez a program (ami egyben a Gunshippel történő összehasonlítás is). Szűk környezetem véleménye is megoszlik, hogy a Team Alligator vagy a Gunship nyújtja-e az élvezetesebb játékélményt. (Én egyértelműen a Gunshipre szavazok!) A Team Alligator küldetéseiben kevésbé éreztem, a jó teljesítmény nyújtás kényszerét. Aki inkább az akciójáték jellege miatt szerezte be, azt nem hiszem, hogy ez zavarni fogja. A Gunshipben idő előtt beadva a kulcsot, vagy langyosabb vérmérséklettel indulok bevetésre, azonnal "gólt kapunk", érezhető a rossz formában lévő csapattag nullteljesítménye. A Team Alligatorban a többiek akár nélkülem is elvégzik a feladatot, (ezt a tulajdonságát nyilván nagyon sokan fogják szeretni!) mint ahogy kellett is végezniük, a fegyverzetem inpotenciája miatt. A Gunship grafikája finomabbnak tűnik, de hosszútávon (bármilyen szép is!) egyhangúbb. A Team Alligatorban "nagyobb az élet", a reptéren érezhető a légierőhöz való tartozás élménye, a Gunshipben a helyi TSZ helikopteres permetező brigádjának tagjaként kirepülök az aznapra kijelölt területre és leszórom az előírt "műtrágya" mennyiséget... Ugyanakkor mégis megnyugtat az érzés, hogy tudom hol, ki ellen, és miért védekezem... A Team Alligatorban ez kevésbé tisztázott, nem tudom miért viszem vásárra a bőröm. A csuda gondolta volna, hogy egy játékban még ez is fontos lehet!

Széchenyi János

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Hát ő sajnos csak a Gunship! elődjével, az Apache Longbow-val versenyezhet

végítélet

76%



HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!

90/1 (ELFOGYOTT) · 90/2 · 90/3 · 90/4 · 90/5 · 90/6 · 90/7 · 91/1 (ELFOGYOTT) · 91/2 (ELFOGYOTT) · 91/3 · 91/4 (ELFOGYOTT) · 91/5

91/6 · 91/7-8 · 91/9 · 91/10 (ELFOGYOTT) · 91/11 · 91/12 (ELFOGYOTT) · 92/1 · 92/2 · 92/3 · 92/4 · 92/5 · 92/6

92/7-8 (ELFOGYOTT) · 92/9 · 92/10 (ELFOGYOTT) · 92/11 (ELFOGYOTT) · 92/12 (ELFOGYOTT) · 93/1 · 93/2 · 93/3 · 93/4 · 93/5 · 93/6 · 93/7-8 (ELFOGYOTT)

93/9 (ELFOGYOTT) · 93/10 · 93/11 (ELFOGYOTT) · 93/12 (ELFOGYOTT) · 94/1 (ELFOGYOTT) · 94/2 (ELFOGYOTT) · 94/3 · 94/4 · 94/5 · 94/6 · 94/7-8 · 94/9 (ELFOGYOTT)

94/10 · 94/11 · 94/12 · 95/1 · 95/2 · 95/3 · 95/4 · 95/5 · 95/6 · 95/7-8 · 95/9 · 95/10

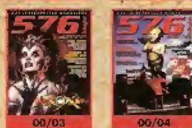
95/11 · 95/12 · 96/1 · 96/2 · 96/3 · 96/4 · 96/5 · 96/6 · 96/7-8 · 96/9 · 96/10 · 96/11

96/12 · 97/1 · 97/2 · 97/3 · 97/4 · 97/5 · 97/6 · 97/7-8 · 97/9 · 97/10 · 97/11 · 97/12

98/1 · 98/2 · 98/3 · 98/4 · 98/5 · 98/6 · 98/7-8 · 98/9 · 98/10 · 98/11 · 98/12 · 99/1

99/2 · 99/3 · 99/4 · 99/5 · 99/6 · 99/7-8 · 99/9 · 99/10 · 99/11 · 99/12 · 00/01 · 00/02

db	Postaköltség	db	Postaköltség	db	Postaköltség
1	60.-	21	533.-	41	583.-
2	84.-	22	533.-	42	583.-
3	214.-	23	533.-	43	583.-
4	214.-	24	533.-	44	583.-
5	214.-	25	533.-	45	583.-
6	214.-	26	533.-	46	583.-
7	214.-	27	533.-	47	583.-
8	214.-	28	533.-	48	583.-
9	493.-	29	533.-	49	583.-
10	493.-	30	533.-	50	583.-
11	493.-	31	533.-	51	583.-
12	493.-	32	533.-	52	583.-
13	493.-	33	533.-	53	583.-
14	493.-	34	533.-	54	583.-
15	493.-	35	533.-	55	583.-
16	493.-	36	533.-	56	583.-
17	493.-	37	533.-	57	583.-
18	493.-	38	533.-	58	583.-
19	493.-	39	533.-	59	583.-
20	493.-	40	533.-		



00/03 · 00/04

Az 576 KByte 1990-1998-as régi számai akciós áron, egységesen

100,- Ft/db

(+ postaköltség*) boltjainkban megvásárolhatók vagy a csomagküldő szolgálatunktól megrendelhetők.

Rendeléskor rózsaszín postautalványon fizess be címünkre (1389 Bp. Pf:132) annyiszor 100,-Ft-ot, ahány újságot rendelni szeretnél + a postaköltséget és az utalvány hátoldalán található megjegyzés rovatba írd be a kért lapok megjelenési számát.
Fontos! Ha a postaköltséget nem adod hozzá a rendelésedhez, úgy nem áll módunkban megküldeni a kért újságokat.

Akciónk a készletek erejéig tart!

*** A darabszámtól függően a postaköltséget az alábbi táblázatból számolhatod ki.**

576 KByte 1999-2000-es számai eredeti áron (+postaköltség) megrendelhetők illetve megvásárolhatók

99/1	398,-	99/11	398,-
99/2	398,-	99/12	398,-
99/3	398,-	00/01	398,-
99/4	398,-	00/02	796,-
99/5	398,-	00/03	796,-
99/6	398,-	00/04	796,-
99/7-8	576,-		
99/9	398,-		
99/10	398,-		

ENEMY ENGAGED: COMANCHE VS. HOKUM

★ Barátok (egymás) közt

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Razorworks
Kiadó: Empire
website: www.empireflight.com
Minimum konfig: P266, 64MB RAM
Ajánlott konfig: P-II 333, 128MB RAM
3D gyorsító*: Direct3D
Multiplayer: modem, LAN, Internet

Emlékeznek még az olvasók a 99-es év márciusi számára? Hát persze! hiszen abban teszteltük az Apache Havoc nevű remek szimulátor-programot. Hölgyeim és Uraim! – nagyszerű bejelentenivalóval kezdem: megérkezett az AH küldetés- kiegészítő folytatásának is tekinthető Commanche vs Hokum!

A Razorworks fejlesztői természetesen olvasták akkori kis cikkünket, melyben a szereplők tekintetében csak csendesen suttogtuk el enyhe hiányérzetünket – most a két passzív szereplőt elő is léptették főszereplővé. Roppant elítélendő módon a tesztelésre kapott játékokat vissza kell adnom, szóval nekem már nincs meg az Apache Havoc, ezért nagy sajnálatomra a kettőt integrálva nem tudtam kipróbálni (pedig állítólag ezt is lehet). Természetesen (szerencsére?) önálló alkotásként is megállja helyét az új progi, így hát kíváncsian kezdtem keresgélni benne a frissítéseket, újításokat.

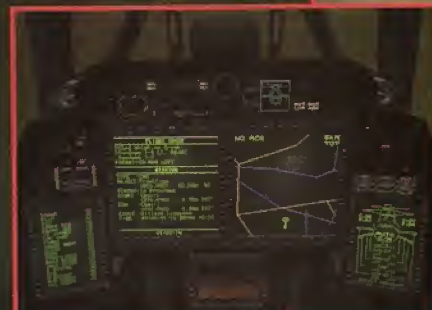
Első pillantásra

Az Enemy Engagedről azt írja a fáma, hogy három új hadjárattal és két repülhető géppel bővíti az eredeti programot, valamint kijavítja annak néhány korábbi hibáját is. Roppant eredeti megoldás: kifogja azok szelét a vitorlából, akik a több bőr lenyúzásának technikáját szeretik hasonló esetekben emlegetni. Nekem sem jutott volna eszembe, amennyiben – és most egy picit előre szalad velem a csikó – erőteljesebben érzem az újítás szelét, és ha *"az előző részben ez talán még jobb is volt"* gondolat sem fordul meg a fejemben...

A játék felépítését mondhatni tovább egyszerűsítették,. A grafika az eltelt több mint egy év alatt semmit sem változott, sőt! A három új helyszín: Libanon, Tajvan, és Jemen földrajzi adottságait a fejlesztők mintha kissé alábecsülték volna, mert az elődhöz képest jóval kevesebb tereptárggyal, várossal, épülettel találkoztam... Az már eleve tök borzasztó, hogy nem tudok leszállni a "ceglédi református nagytemplom" előtt, de hiányolom az emlékezetes Che Gevara-plakát szintű szellemes meglepetéseket. Tény, hogy a maximumra állított grafika ellenére sem találkoztam semmi olyan érdekességgel, ami akár egy két évvel ezelőtt megjelent szimulátorban ne lett volna benne.

Ugyanakkor felfedeztem hogy a haditechnikai arzenálban ott van minden, ami csak számít (az előző részre nem emlékszem már, hogyan is volt) – és néha még az is, ami nem. (Példának okáért itt a csak prototípus állapotig eljutott, és ma már rozsdás ócskavasként szemétre dobott helyből felszálló orosz gépre gondolok.)


Géppáromhoz eltéphetetlen kötelék fűz...


A műszerfal csak első látásra tűnik bonyolultnak

Küldetések

A küldetéseket egy dinamikus hadjárat-generátor állítja elő. Nem jellemző rá a hosszú póráz, korlátok között engedélyez csak némi beleszólást az elképzeléseibe.

Hozzáteszem azért igencsak gazdag, mert16 küldetéstípus között válogathatunk, hogy csak egy párat említsek: felderítés (Recon), utánpótlás útvonalak támadása (BAI), csapattámogatás (CAS), légi fedezet (CAP), bázisok-, gyárak rombolása (Ground Strike), légvédelem kiiktatása (SEAD).

Csapat- és utánpótlásszállítást a harci helikoptereinkkel nem tudunk vállalni, de ezek támogatásából egy-egy CAP, vagy SEAD bevetésben igenis kivesszük a részünk. Már említettem, szinte semmi beleszólásunk sincs a hadműveletekbe, de erre nincs is szükség, a program a mi segítségünk nélkül is jól irányítja a csapatokat: a szemünk előtt zajlik minden, folyamatosan látjuk a dolgok alakulását. (Csak tudnám feledni azt a látványt! Biztosan őrültem volna, ha annak idején a Commodore-64-esemen ilyen "szép" szimbólumokat látok, de azóta eltelt vagy 10-15 év!) A folyamatosan beérkező jelentésekből áttekinthető képet alkothatok a frontvonal közelébe felvonult csapatokról, a támadó ékek mozgásáról, az esetleges veszteségekről. A gép folyamatosan számítja az erőviszonyok alakulását, közben azt is jelzi, az ellenség mely objektumainak elpusztítása visz bennünket közelebb a győzelemhez. Azt persze ne gondoljuk, hogy egyszerű kis csokoládéüzemek szaloncukor termelését kell leállítanunk: a hátsó vonalakban elrejtett, a légvédelem által erősen őrzött híradóközpontok, vezetési pontok, repülőterek lesznek a célpontjaink. Mivel az indulásnál, ezek még többnyire hatótávon kívül esnek, csak lépésről-lépésre juthatunk csak el hozzájuk.

A gép által folyamatosan generált bevetések között tetszésünkre válogathatunk, de a gondolkodási időnk kb. csak fél óra. Ha ezalatt nem tudjuk eldönteni akarunk-e indulni, már megváltozik a csatakép, és bennünket már újabb feladatok fognak várni. A játékban ugyan nem egy konkrét pilótát személyesítünk meg, de attól függetlenül a pilóta neve mindig ugyanaz marad. A bevetéseket nem követi pihenőidő, azonnal átszállhatunk egy másik gépbe, és indulhatunk vissza. Egyetlen nap alatt akár 20-25 bevetést is repülhetnek az őrültebbjei. (Még a veszteséglista sem tud ebben megakadályozni, hiszen elég érdekes módon abszolút nincs jelentősége annak, ha netán lelőnek.) A ténykedésünkről részletes listát készítenek, hogy lehessen mit elemezgetni azoknak, akik jobbak statisztikából, mint légi hadviselésből. Akiknek az utóbbi az erőssége, azoknak az előbbiek adatai alapján bőkezűen szórják a kitüntetéseket, folyamatosan emelik a rendfokozatát.

Szinte repült óránként begyűjthető egy-egy bíborszív. Könnyű nekünk, hiszen nem feltétlen kötelességünk ugrani mindenre, várhatunk a nekünk tetsző feladatokra.

Az általunk nem kérteket, a gép "viszi" el... Akár az orrunk elől is, mert nem élvezünk elsőbbséget, és ha sokat gondolkodunk, lecsap bizonyos feladatokra előttünk a gép...

A háború menetét persze képtelenek lennénk egymagunk megváltoztatni, ugyanis ez a program nem a Rambokról szól. A mi szerepünk nem több (de nem is kevesebb!), mint mondjuk ami az Öböl-háborúban volt egyetlen pilótának. Ne játsszuk meg a hőst, ne próbáljunk meg szembeszállni a túlerővel, mert azt úgysem engedi (illetve a hősködésünket azonnal megtorolja) a gép. A légvédelem képzett személyzete nem hibázik, a repülőgépek természetes előnyt élveznek velünk szemben. (Ennek ellenére fedezékből, alulról és hátulról nem vagyunk teljesen esélytelenek velük szemben sem.) Csúcstechnika ide, csúcstechnika oda, még a harckocsik, és páncélozott járművek géppuskáinak fullánkjai is halálos veszedelmet jelenthetnek kb. 2 km-es távolságon belül. Ne légy könnyelmű, ne repülj rájuk alacsonyan, és muszáj manőverezned a teljes 3 dimenziós tér minden irányába, ha ki akarod kerülni a találataikat! Ha bajban vagy, jusson eszedbe szavam: "Zúgjál, mint a kő lefelé! Nem baj, ha félelmed csepeg - szemöldököd ereszén!" Ez persze nem azt jelenti, hogy a szavalóversenyek győztesei elsőrangú helikopterpilóták lesznek – sokkal inkább azt, hogy nem repülőgépen vagy: nyugodtan lemondhatsz a magasságról a biztonságod érdekében. Tanulj az ellenségtől: ő sem adja könnyen az életét (többek között ezért is melegen javallott párban indítanod szinte minden rakétát)!

Egy lépés előre, egy hátra...

A generált küldetések színvonala időnként mélyrepülésre hajlamos. Többnyire, (amint már említettem is) jól működik, időnként azonban rányomja bélyegét a fronthatás. Le kellene fognom az ellenfél légvédelmét, hogy a csata-, szállító-, és vadászgépeim zavartalanabbul élvezhessék az éles feladatok adrenalin növelő hatását, de nem kapok rá elég időt, hogy előttük érjek a kijelölt célterületre. Természetesen leelőznek, és kapkodhatják a fejüket, hogy hol is maradt, az eligazításon beígért Comanche különítmény jótét közreműködése. (Pedig azt hihetnénk, hogy az egész csak matematika... Ha a Comanche maximális sebessége 165 mérföld, a célpont pedig 40 mérföldre van, akkor ahhoz, hogy Y időpontban ott is legyen, vajon minimum mennyivel kell a támadást támogató gépet elindítanom? Ehhez azért nem kell még nyolc általános sem...)

További érdekesség (nem tudom mennyire volt szándékos ez a fajta "életszerűség"), hogy amennyiben éppen van szabad kapacitás, akkor akár egy négy gépből álló kötelékkel is elindulhatunk felderítő feladat végrehajtására. (Magyarázhatnánk, hogy az ismeretlen elleni nagyobb védettség miatt, de felderítésnél eddig a feltűnés kerülése is a tananyag része volt...) Amikor pedig a felderítési adatok alapján meg kell támadnom a repteret, ("hol marad a sok lúd?") már csak pislogok, mennyire egy szál magamra maradok. A járművek kidolgozottsága sem valami részletes, a Gunship és a Team Alligator igencsak veri a játékot ebben a tekintetben. Az azért mondjuk nem rossz, hogy a gépek oldalán vannak olvasható feliratok, és a külső nézetben látható mozgatás időnként kifejezetten jónak, "filmszerűnek" tűnik. A futómű behúzások, működő ablaktörlők ma már nem újdonságok, de azért jó érzéssel veszünk róluk tudomást, mint ahogy a Hokum katapultüléseinek működését a Comanche fülkéjéből tanulmányozni is igazán nagy élvezet (bár e tudományos kísérlet sikeréhez tevőleges közreműködésünk is szükségeltetik).

Látványosan oldották meg a rakéták füstcsíkjainak, a gépfegyverek nyomjelző lövedékeinek, valamint a chaff és a flare töltetek ábrázolását. A rakéták rájuk fordulnak, és mikor rájönnek, hogy "megették" a trükköt, mérgükben felrobbannak. (Ügyes elképzelés, hogy a programba beépítették a magasban repülő gépek hasonlító eltérítő tölteteteinek tűzijátékát is, de hát a találatok robbanó tűz(fél)gömbjétől egyébként nem nagyon vagyok elájulva! (Vagy ha el is vagyok, hát az nem a csodálatos szépségüktől van.) Jó hír, hogy a pozíciófények – akárcsak az előző részben – most is ki-be kapcsolhatók (persze jó lenne tudni, hogy minek, de hát egyelőre a ki/bekapcsolás lehetőségéről csevegünk). A sérülések ábrázolásáról – akárcsak a Team Alligatorban – ebben a programban is megfeledkeztek, csak némi füst jelzi, hogy rövidesen be kell fejeznünk a küldetést...



Mi lehet ez a bizgentyű? Nyomjuk meg és kiderül!



Tábori csendélet. Zajt mindjárt generálunk hozzá

A Comanche vs Hokumot gazdagon felszerelték a különböző nézetek tömkelegével. A szokásos külső és belső nézetek mellett a hadjáratban szereplő összes járművet körbejárhatjuk, és számos nagyításban megvizsgálhatjuk. A mellékelt képekből is látható, hogy egészen különleges, a kabinba kívülről kuksizó nézettel is találkoztam, de van egészen szokatlan, a személyzettel "szemező" nézet is (hehe, a "bikanyakú" pilóta helyett most egy zsiráf foglalt az ülésben helyet).

A gépek belső kidolgozása nálam nem aratott osztatlan sikert. A pilóták feje, sőt keze is mozog, ha kell, ha nem, időnként gombokat nyomogatnak. Tény, hogy nagyon kellemesen használható a műszerfal, az előző részben kevesebb adatot tartalmazott, mégis számomra élethűbb volt (érdekes ellentmondás ugye?!). Az előző részben, ha lenéztünk a műszerfalra, nem láttunk előre, és mindennek nekimehettünk (neki is mentünk!). Újabb szemeket emuláló megoldásként most az MFD-t átalakították, a HUD-on megjelenő információk is leolvashatók, de persze kiemelkedő tereptárgyakra azért továbbra is figyelnünk kell, bármikor váltható a nézet a pilóta és az operátor között. Az "én vagyok a teljes személyzet" feeling kezelhetővé tekintetében igen ügyes megoldás, hogy egymástól független üzemmódokban működhet az MFD, s kapcsolgatás közben sem "felejti el", hogy hová volt beállítva. (Például megtehetjük, hogy az irányításhoz és navigáláshoz szükséges adatokat a pilóta MFD-jén, a célzáshoz szükségeseket pedig a fegyverzet operátorén állítjuk be. Egyetlen gombnyomással válthatunk a kettő között, és jobban érezhetővé válik, a "kétemberes vezetés".)



Itt kiválóan megfigyelhető a Hokum rendhagyó rotor megoldása

A fix nézetek mellett egyébként nagyon jól használható a virtuális kabin is. Ha nagyon zavarnak a "holtterek", átlátszóvá is tehető, vagy akár ki is kapcsolható a pilótafülke "borítása". A Comanche műszerfaláról lemaradtak az analóg műszerek, ezért a HUD és az MFD-k sérülése esetén a legjobb megoldás az, ha a túlélő csomagból elővesszük a fehér botot... (a repülést ugyan azzal sem tudjuk folytatni, de talán jó lesz a kóbor kutyák ellen)

Néhány hibát kijavítottak az első rész óta, néhány viszont még most is megmaradt. Az autopilot szép alacsonyan repül, de minden szívfájdalom nélkül képes belevágni gépünket a lankásabb domboldalakba. A vezetési stílusa különlegesen érdekes. Nem szeret sietni, olykor kifejezetten lassú, és a fordulóknál még keményen "rá is fékez", majdnem lenullázza a sebességet. Meredek emelkedők előtt az utolsó pillanatig kivár, és csak miután ránk hozta a frászt, kezd el emelkedni. Különleges heppje, hogy aktiválás után azonnal befékezi a kerekeket. A lebegő üzemmód (hoover mode) legalább tökéletesen működik, tartja a nulla sebességet, és a beállított magasságot is.

Nagyon tetszik a rádió "zűrzavar" egy-egy bonyolultabb harchelyzetben. Ilyenkor ugyebár egyszerre többen is beszélhetnek, amiből nekünk kell kiszűrnünk a használható információt. Ezen túl nemcsak passzív hallgatói lehetünk a többiek kétségbeesett megnyilvánulásainak, hanem mi állíthatjuk a kötelék alakzatát, kérhetünk segítséget, kijelölhetjük a célpontokat, satöbbi. Utasításokat adhatunk egy adott gépnek, de akár teljes köteléknek is. A kiadott feladatok "utógondozásával" egyébként nem sokat kell bíbelődni, mert azokat jobbára a legjobb tudásuk szerint elvégzik. Vigyázzunk azonban arra, hogy amennyiben túlerőben lévő ellenségre küldjük őket, hamar el fognak vérezni. A befogott célpontok ellen kérhetünk akár tüzérségi támogatást vagy légitámadást is, amit azonban nem minden esetben kapunk meg. A felderítési adatokat is illik, már rádión leadnunk a főhadiszállásra. A rádióforgalmazás hangjain túl, eltalálták a hajtómű, a bekapott találatok és az eső hangjai, de úgy általában az összes csatazaj is megfelel a magasabb elvárásoknak.

A Comanche vs Hokum nem lenne rossz helikopter szimulátor, de legalább egy éves lemaradással küzd a Gunship, és a Team Alligator mögött. Kezdőknek még mostanság is okozhat örömet, de a profiknak inkább az előbbiek egyikét ajánlom. Vonatkozik ez az összetettségre, a kihívásra és a grafikai megjelenítésre egyaránt. A megszállottak számára azért tökéletesen élvezhető játékról szerzett benyomásaimat talán azzal foglalhatnám a legjobban össze, hogy az előző része egy évvel ezelőtt még igencsak tetszett – most azonban sokszor éreztem azt, hogy az talán még jobb is volt...

Széchenyi János

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Egész jó lenne, ha nem lennének versenytársai

végítélet

73%

MARTIAN GOTHIC

★ Marsbéli (horror)krónikák

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Creative Reality
Kiadó: Talonsoft
website: www.talonsoft.com
Minimum konfig: P266, 32MB RAM
Ajánlott konfig: P-II 300, 64MB RAM
3D gyorsító: Direct3D
Multiplayer: –

Mars. Kopár pusztaság, amíg a szem ellát, földi ésszel fel nem fogható, gigantikus homokviharok. A hőmérséklet –15 fok körül mozog, de van úgy, hogy eléri a –100-at is. A belélegezhetetlen légkör jobbára széndioxidból és nitrogénből áll, s alig gyakorol valami nyomást a felszínre. A Föld a legjobb esetben is 56 millió kilométernyire van.

Hát nem irigylem azokat az űrhajósokat, akiknek majdan ezen a barátságtalan környéken kell megtenniük egy újabb "nagy lépést az emberiségnek". Ilyen távolságra az anyabolygótól, úgy, hogy az életük minden tekintetben a technika megbízhatóságától függ – lehet ennél nyomasztóbbat elképzelni? Bizony lehet, s ezért csak reméljük, hogy a Creative Realitynél nem Kasszandra-képességű emberek dolgoznak. Új kalandjátékuk alaptörténete ugyanis elég nyomasztó szituációból indul. 2019. június 17-én egy űrhajó lép be a Mars légkörébe, a fedélzetén három utassal. A feladatuk: kideríteni, mi történt a másfél évvel korábban üzembe helyezett Vita 1 bázison. A legutóbbi zavaros üzenet óta már tíz hónapja tökéletes csend van az éterben. A rossz minőségben fogott üzenet a Mars-kutatást finanszírozó cég elnökéhez szólt, amiből mindössze az alábbiakat lehetett megérteni: *"Már túl késő evakuálni a... Nem tudom, hogy veszik-e ezt az adást, a kommunikáció kezdi felmondani... Felnyitottuk a... ...ahogy utasították. Pandora szelencéje tárult fel – a vén Mars minden gonoszsága ránk szabadult. Csakhogy Pandora legalább talált valami apró ajándékot a szelence mélyén – a reményt. Kötve hiszem, hogy lenne valami remény itt a fagyos Marson. ...többen együtt vánszorognak... ...idő a sziklában... ...karantént kéne elrendelni a Mars egész területére, de tudom, hogy nem fogják megtenni. Ha űrhajót küldenek, figyelmeztessék a legénységet: maradjanak egyedül, maradjanak életben. És a..."* – itt az üzenet végleg megszakadt.


A hordozható újjlenyomat kézlevágással készül (Mars-szelet)


"Gyere és szeress, ahogy más sose még..."

A hajó megérkezésekor épp hatalmas vihar tombol, ráadásul a pilóta hiába keresi bázis leszállópályáját – a fények nem működnek. Kényszerleszállást hajtanak végre, mely során a gép összetörik. Szerencse a szerencsétlenségben, hogy nem sodródnak el túlságosan a célponttól, így éppen kitart a szkafanderük oxigénkészlete a gyaloguton. A kettes számú parancsról pedig pánik ellenére sem feledkeznek meg: "maradjanak egyedül, maradjanak életben" – végül tehát mindhárman más-más légzsilipen keresztül lépnek be a bázisra. Ott síri csend fogadja őket: úgy tűnik, nemcsak a rádió hallgatott el. Ettől a ponttól fogva Kenzo, Karne és Matlock sorsa a játékos kezébe kerül.

Üdvözöljük az Alfa holt bázison!

A játék bemutatkozással kezdődik: sorban láthatjuk hőseinket, amint éppen diktafonra mondják a megérkezéssel kapcsolatos tapasztalataikat. Először a főnököt, Kenzot halljuk, utána a csapat hölgytagja, Matlock következik, és utoljára az afro-amerikai Karne. Nála állapodik meg végül a kamera, ami mellesleg – a jól bevált módszert követve – fixen rögzített pontokról figyeli hőseinket. Hatásosan megválasztott nézőpontok, remek pre-renderelt hátterek – ismerős a recept...

Az elkülönültség ellenére már rögtön az elején világossá válik, hogy csapatmunkáról lesz szó. Miután megteremtettük a rádiókontaktust, Karne-nal csak egy fertőtlenítő helyiségig jutunk, ahol egy zárt ajtóba ütközünk. Át kell tehát váltanunk Kenzora, mivel csak neki volt olyan szerencséje, hogy nála még üzemképes maradt az ajtó.

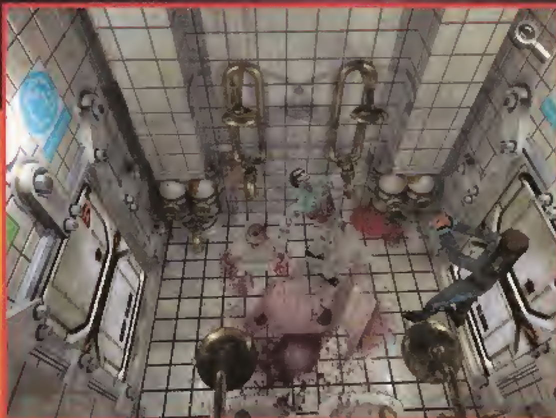
A Martian Gothic: Unification végül is nem más, mint egy horrorjáték Resident Evil kaptafára, csak kissé szokatlanok az adalékok: három szereplőt kell a szó szoros értelmében egyszerre irányítanunk, és a szellemkastély ezúttal a Marson található. Az azonban bizonyos, hogy a sztori nagyon ki van találva,



KENZO UJI

Kora: 25 év
Nemzetisége: japán
Az Earth Control megbízásából az Enigma-misszió vezetője. Híres, hírhedt infomesher ("magyarul": hacker), profi komputerszakértő és tervező. Magányos típus, de ha szükség van rá, könnyen szót ért másokkal. Mint az infomesherek általában, ő is hajlamos álomvilágban élni. Figyelemre méltó az intelligenciája, képes párhuzamosan gondolkodni. Néha sziporkázik, mint egy géniusz. Kellő pszichikai erővel is rendelkezik – ez mondjuk eleve elengedhetetlen a szakmájában, hiszen az átlagos embernek súlyos traumát okoz, ha megpróbál rákapcsolódni egy tudattal rendelkező, ún. infomesh hálózatra.

ahol a valóságban megismert adatok és tények észrevétlenül mosódnak át a fikciók világába. Miközben keresgélünk, nyomozunk a bázis számítógépein, megismerhetjük a Mars-expedíció teljes történetét, melynek alapjai a valóságban gyökereznek, ráadásul nemcsak izgalmasan alakul ki a történet, de még kellő hitellel is van előadva.



Mars vissza halottnak, rondaság!

A klausztrofóbia első jeleit már a kezdő képernyőnél tapasztalhatjuk: se ki, se be. Egy bájos fertőtlenítő fülke, ami sajátos színű permetet áraszt (ha előtte nem voltunk valami által megfertőzve, hát utána már biztosan!). Utána finoman, szép fokozatosan jönnek a borzalmak. Kenzoval kilépünk egy folyosóra, ahol csupán a dermesztő csend fogad minket. Kinyitjuk a következő ajtót, s máris egy hatalmas vértócsa tárul elénk, a közepén egy teljesen elszürkült hullával. A folyosó további részein is hasonló állapotú tetemek hevernek. Miután átkutattuk az utunkba került szerencsétlent, benyitunk a legközelebbi ajtón, s az elénk táruló látvány még az eddigieknél is bizarrabb: egy hulla a levegőben lebeg! Ez már határozottan természetfeletti jelenségnek számít.

Persze nem kell sokat várnunk, hogy bebizonyosodjon: valóban valami természetfeletti játszódott le a bázison. Az egyik áldozattól elveszünk egy kulcskártyát és egy diktafont, melyekkel hozzáférhetünk a zsilipajtókat nyitó komputerhez, majd mikor éppen távoznánk a szobából a jól végzett munka örömével, a bázisparancsnok megboldogult barátnője egyszer csak megmozdul...



Az ember legyen udvarias a nőnemű számítógépekkel

A Resident Evil után szabadon

A gondos tervezői munka a játék egészén megfigyelhető, így természetesen a grafikán is. A kísértetbázis atmoszférája már akkor is félelmetes, amikor a holttestek még valóban csak holt testek. Rémisztő az az éles kontraszt, hogy bár síri nyugalom van, a feldúlt szobák, a szanaszét heverő papírok, és a feldöntött vizes-tartályok mind arról tanúskodnak, hogy itt valami igen nagy balhé volt nemrég. A grafikusok szemlátomást megpróbálták beleélni magukat a szerencsétlenül járt emberek helyzetébe, s ahhoz mérten alakították ki a rendetlenséget. Sőt, nem csak a szerencsétlenség idejét képzelték el, hanem a bázis egész életét. Egy tudományos központban azt várná el az ember (főleg a Marson), hogy a kényelmet mellőzve a folyosókon csak szürke betonfalak, a szobákban pedig csak a legelemibb berendezési tárgyak vannak. Ezzel szemben (mint a komputeres feljegyzésekben is olvasható) a telepesek arra törekedtek, hogy minél otthonosabbá varázsolják a környezetet. Jóllehet "szimpla" ágy és különszoba csak a magasabb rangúaknak jutott, a közös helyiségek is rendkívül ízlésesek: faburkolat van a falakon, és néhol még antik bútorra is tellett.

Egy kalandjáték esetében nagyon tudom díjazni, ha betartják a helyes sorrendet: mielőtt belefognának a munkába, először a történetet dolgozzák ki a legapróbb részletekig. A Martian Gothic esetében ez nagy valószínűséggel így történt: nem volt olyan részlet, amit lényegtelennek tartottak volna: például a bázisparancsnok hulláját ugyanúgy megtaláljuk, mint az alacsonyabb beosztásúakét. A kolónia szemlátomást jócskán túl lehetett népesedve, ami különösen a későbbiekben lesz szembeötlő: a végkifejlethez közeledve olyan folyosókat tárunk fel, ahol egymástól öt méterre hevernek a hullák (és persze mindegyik új erőre kap...). Jóllehet a zombik egyformák, a tőlük elvehető diktafonoknak és feljegyzéseknek köszönhetően önálló személyiséget kapnak, egészen részletes összképet nyújtva a hely korábbi életéről, sőt a hangulatáról. Az emberek tudományos karrierjükben bizakodva érkeztek ide a Mars fagyott felszíne alatt élő baktériumok utáni kutatásra, majd miután megtörtént a tudományos áttörés, mindenkin egyre inkább eluralkodott a pánik. Először csak furcsa álmok kezdték gyötörni őket, majd megmagyarázhatatlan halálesetek következtek, végül pedig nyilvánvalóvá vált, hogy valami kór fertőzte meg a kolóniát. Aztán bekövetkezett a teljes káosz...

Nem tudom ki hogy lesz vele, de nekem nagyon tetszett a sztori. Annak ellenére is (vagy talán éppen azért), hogy ha meghúzzuk a párhuzamokat a Resident Evil és a Martian Gothic között, az utóbbi szinte teljes plágiumnak tűnik. Ott egy magányos villa egy erdő közepén – itt egy elhagyatott bázis a kies űrrel körülvéve. Bizarr halálesetekről szóló hírek miatt kommandósok indultak nyomozni – a Marsra is kutakodni mennek hőseink, történetesen egy aggasztó üzenet jóvoltából. Raccoon Cityben valami nagy disznóságra derült fény – anélkül, hogy lelőném a poént annyit elmondhatok, hogy a Mars-kutatást pénzelő céget sem csupán a spirochaeták és a coccusok érdeklik. A vállalatot Umbrella helyett most Earth Controlnak hívják, de a főnökei legalább ugyanolyan gazemberek, ha nem nagyobbak.



A szigetelőiskolában ugyan nem így tanítják, de átmeneti megoldásnak ez a labda is jó lesz

A főbb direktívák

A nyomozás során végül is annyi a dolgunk, hogy minden helyet bejárjunk, s mindent alaposan végigkutassunk. Ez mondjuk nem lesz különösebben nehéz feladat, mert ha valami érdekesebb tárgy közelében járunk, egy nagyító jelenik meg a jobb felső sarokban, és az Entert megnyomva nyomban láthatjuk is, hogy mi is az a tárgy egyáltalán és mit tudunk vele csinálni: felvenni, használni, esetleg csak megvizsgálni – még a legapróbb megjegyzések is segíthetnek a továbbju-

Rokon lelkek

Resident Evil 2.

Minden horrorjátékok kétszeresen is megkoronázott királya, amely azóta is alapul szolgál minden követőjének. (ld. 576 '99/3 – 93%)

Alone in the Dark 3.

Bár általában a Resident Evilt tartják a műfaj egyes számú klasszikusának, a stílus igazi megteremtője az Alone in the Dark-sorozat volt, amely hamarosan a negyedik résszel folytatódik. (ld. 576 95/10 – 92%)

DIANE MATLOCK

Kora: 26 év

Nemzetisége: brit

Az Earth Control Bakteriológiai Részlegének dolgozik, mint mikrobiológus. Mint emlékezetes, 1996-ban az újságok főcímeiben szerepelt az a Marsról származó meteorit, melyben különös kövületeket találtak: ez volt az első bizonyíték idegen mikroorganizmusok létezésére. Bár Matlock akkor még kislány volt, már akkor elhatározta, hogy életét a Mars kutatásának szenteli. Szélsőséges körülmények között is megállja a helyét, mindig hidegfejű marad. Meggyőződéses demokrata – olyannyira, hogy sosem emlegeti arisztokrata származását, sőt, kíméletlenül bírál mindenféle születésen alapuló privilégiumot. Saját bevallása szerint kalandosan szereti az életet, bár ami a Marson vár rá az még lehet, hogy neki is kicsit sok lesz.


Virtuális valóság: a bottal kinyitjuk a biztonsági ajókat egy kövön...

tásban. Ha akadályba ütközünk, gondolkodni kell, mi az, amit az addig összeszedett cuccok közül esetleg hasznosítani lehet. Nyilván minden kalandjáték erről szól, ez esetben azonban bonyolítja a dolgunkat, hogy három szereplő van, akik különböző dolgokban jártasak, azaz nemcsak a megfelelő helyen kell használni a cuccokat, hanem a megfelelő emberrel is.

A leggyakoribb elfoglaltságunk a "dögcédulák" keresése, ugyanis különböző színű címkék nyitják az ajtókat. Amikor egy zárt ajtót feszegetünk, a bázis számítógépe mindig megmondja, milyen színű címkére van szükség. Vannak ajtók, amikhez nem elég a színnek passzolnia, de egy sorszámnak is kell lennie a kártyán, de vannak kódolt ajtók is, amikhez általában "burkoltan" kapjuk meg a kódokat (többek közt ezért kell még a jelentéktelennek tűnő üzeneteket/jeleneteket is végighallgatni/végignézni). Mindjárt a megérkezés után például megáll valamennyi szereplőnk órája, csak épp különböző időpontokban – talán mondanom sem kell: ezek is bizonyos kódok.

A bázis különböző pontjainak meglátogatása nem mindig csak "kulcskérdés". Megoldandó problémákat vet fel, hogy a szanaszét "heverésző" személyzet valahogy már nem törődik az állag megóvásával, ugyanis nekünk kell például rendbe hoznunk az áramellátást, megtisztítanunk a légszűrőt és így tovább.

Az elsődleges feladat az, hogy Kenzo, a komputerszakértő, rá tudjon kapcsolódni az intelligenciával (sőt: tudattal!) rendelkező szuperszámítógépre, MOOD-ra. A kissé fura lelkületű gép gyakorlatilag mindent tud a Marsról és az ott történtekről, de valahogy nem akarja megosztani velünk a tudását. Csupán "segítő jobbot" nyújt a megoldáshoz. (Persze ez sem kevés...)

Real-time kalandjáték

Már említettem, hogy a három szereplőt egyszerre kell irányítanunk. Bár ez elsőre tulajdonképpen jól hangzik, egy kalandjáték esetében nem feltétlenül tartom olyan jó ötletnek. Csak állandó gond, hogy amíg az egyikükkel foglalkozunk, addig a másik kettőt mindig "le kell parkolni". Mert le kell, különben előbb-utóbb megszólal egy sziréna, ami azt jelzi, hogy egy emberünket valahol megtámadtak. Mivel nagyon kevés a zombimentes övezet akad (szinte csak a légzsilipek, ahová érkeztünk), tulajdonképpen úgy zajlik a játék, hogy körbejárjuk a terepet, visszatérünk a kiindulópontra, szereplőt váltunk; körbejárjuk a terepet, visszatérünk a kiindulópontra, szereplőt váltunk....


Hol volt, hol nem volt, Re-volt...

A megérkezést követően mindez mondjuk annyiból könnyű, hogy a karantén miatt válaszfalak darabolják fel a bázist, s egy-egy figurára csak egy kisebb szektor jut. Miután azonban Kenzo rácsatlakozik a rendszerre, a válaszfalak felnyílnak, és a szektorok "összeadódnak" – szóval hosszabbak lesznek a séták. Sőt a kettes számú parancs ("visszatérünk a kiindulópontra") ekkor is érvényben marad, ergo ez inkább csak egy újabb nehézségnek számít. Kerülő utakon kell járnunk, nehogy hőseink véletlenül találkozzanak, mert ha netán megszegnék az utasítást, ugyanolyan többfejű mutánssá változnak, mint amilyenek a fogonoszok a bázison.

Ráadásul a végtelenségig nem lehet mászkálni a zombik között – és ezzel rá is tértünk a játék néhány igen idegesítő vonására. Két dolgot utáltam különösképp a Resident Evilben, és sajnos – a pozitív dolgokkal együtt – a Creative Realitynél ezeket is plagizálták. Az egyik a kevés töltény, a másik pedig a korlátozott mentési lehetőség. Ha én egy olyan vészjelzés után kényszerülnék a Marsra menni, mint Kenzoék, anélkül el se indulnék, hogy állig fel ne fegyverkezzek. Ezzel szemben hőseink nyilván arra számítottak, hogy majd helyben úgyis megtalálnak mindent. (Nem is tudom, mit csináltak volna, hogy ha már az érkezésükkor mindenki "ébren" várta volna őket.) Első pillantásra tulajdonképpen nem panaszkodhatunk, mert – ahhoz képest, hogy egy "békés" kutatóállomásról van szó – elég stukkert találunk, és még lőszer is akad szép számmal. Csakhogy erre a küldetésre a földkerekség összes fegyvere sem lenne elég! A zombik itt ugyanis SOHA nem hajlandók végre szépen kimúlni, és időről-időre újra felélednek. (Elképzelni sem tudom, hogyan maradnak egyben, amikor mondjuk már több kilónyi ólommal nehezebbek, s már telilőttem őket elölről, hátulról, stb. Ennyiből még a Resident Evil is fair volt, hiszen ott két-három pisztolysorozat után azért csak felborultak a zombik... Ráadásul a Marson találkozhatunk többfejű mutánsokkal is: rájuk ne is pazaroljunk golyót, inkább meneküljünk – hacsak nincs valami extra cucc a tarsolyunkban.) Ha tehát sokáig nem találjuk a következő lépést, előbb-utóbb bekövetkezik az a kellemetlen esemény, hogy ott állunk valamelyik folyosón teljesen fegyvertelenül. Még egy nyamvadt bicskánk sincs az élőhalottak ellen...

Pedig a botrányosan megprogramozott küzdelemtől már önmagában is felmegy az ember vérnyomása. Kezdődik az egész az irányítással. Külön kell egy gombnyomás ahhoz, hogy a küzdelemmódba lépjünk, és egy másik ahhoz, hogy végül meghúzzuk a ravaszt. Ez ugyan talán még elfogadható volt a Resident Evilben, de itt valahogy nem oké. Főként azért nem, mert a lövés billentyűje ugyanaz, mint a cselekvésé. A megvizsgálható tárgyakat pedig igen távolról jelzi a gép, így ha küzdelem hevében véletlenül előbb húzzuk meg a ravaszt, mint hogy a küzdelemmódba váltanánk, a tárgymenübe fogunk kerülni – közben a zombi meg jókat falatozik belőlünk.

A másik nagy hiba az, hogy célzás közben nem tudjuk kinyitni az ajtókat. Pedig hát szükség lenne rá, mert nincsenek úgy szeparálva a helyiségek, mint a Resident Evilben: ha kinyitunk egy ajtót, nem kizárt hogy rögtön mögötte egy zombi vár ránk. Az pedig már egyenesen felháborító, hogy még a tárgymenü is le van tiltva célzás közben: elfogy a pisztolyunkból a lőszer, de addig nem tudjuk elővenni a másik stukkert, míg le nem eresztettük a fegyvert.

A legszomorúbb viszont az, hogy ha már tisztában is vagyunk a fentiekkel és megszoktuk a játék hülyeségeit, úgy sem biztos a célzás. Teljességgel érthetetlen, hogy néha hová lövünk. Ott van előttünk a zombi, halálpontosan rá célzunk, mégsem találunk. Ez persze abszolút nem egyedi eset, és így persze hamar elfogy még a viszonylag sok lőszer is. A

MARTIN KARNE

Kora: 31 év
Nemzetisége: amerikai
Az Earth Control Belbiztonsági Osztályának tagja. Ex-katona, s mint ilyen, rendkívül fegyelmezett típus. Minden helyzetben feltalálja magát, a felmerülő problémákat mindig maradéktalanul megoldja. Nagyszerű vezető, még ha egy kicsit nyers is a modora. Mielőtt a kisfiát meggyilkolták volna, titkos küldetéseken is részt vett, amelyek alatt állítólag kilenc embert megölt. Akkoriban nagyon közel állt Allenby-hez, az Earth Control elnökéhez. Mivel történetünk idején – hivatalosan – már visszatért eredeti, bányamérnöki szakmájához, kicsit gyanús, hogy az Enigma-küldetésre mégis önként jelentkezett. Még gyanúsabb momentum, hogy mintha többet tudna a bázison történtekről, mint a többiek.

slusszpoén pedig az, hogy öt-hat pisztolygolyónál kevesebbért egyik ellenfél sem adja az életét (pontosabban a halálát), de még az erősebb revolverekkel is két-háromszor el kell találnunk őket.

A Martian Gothic zombijainak mesterséges intelligenciája is eléggé félresikerült. Ahelyett, hogy öntudatlanul, az ösztöneiktől vezérelve lézengenének, sokkal inkább úgy tűnik, hogy védik a saját kis területüket. Pontosan ki lehet kísérletezni, hol van a "birtokaik" határa. Nagyon hülyén néz ki, hogy mondjuk egyet lépünk előre, és elindul felénk, majd egyet lépünk hátra, és ránk se bagózik. Jóllehet a játékmenet szempontjából ez nem teljesen hátrány... (Van például egy hosszú, kanyargó folyosó, stílszerűen a Halott Ember Sétányának elnevezve – egyébként híres amerikai utcanevekkel vannak jelölve helyszínek –, ahol vagy 10-12 zombi próbálja az utunkat állni. Mindig hamar felélednek, ezért egyszerűen képtelenség lenne átjutni a folyosón, ha mindegyik a nyomunkban maradna.)

A zombik mozgása megint csak sehol sincs a Resident Evilhez képest. Komótosan vánszorognak, ugyanakkor másfél méterről ránk vetik magukat. Egymással abszolút nem törődnek (sőt, néha "átcsúsznak" egymáson), úgyhogy a klasszikus "dominó-elvet" most nem tudjuk érvényesíteni, mint a Capcomos zombiirtásnál.

A küzdelmek élvezhetőségének végül az adja meg a kegyelemdöfést, hogy még a terep is zavaró tényező. Nagyon klasszul néznek ki például az összeszemetelt folyosók, ugyanakkor nagyon bosszantó tud lenni, amikor beakadunk a szanaszét heverő kartondobozokba és egyebekbe. Pedig a lőszerrel való takarékosság érdekében elengedhetetlen, hogy gyakran próbálkozzunk a zombik kikerülésével.

Természetesen a kameraváltás már-már szokásossá váló hibája sem maradhatott ki. Aki már játszott hasonló játékkal, nyilván rögtön tudja, miről beszélek: kimegyünk az egyik kamera látóteréből, de valahogy nem akar átváltani a nézet. Mászkálunk vakon, s ha szerencsés esetben vissza is találunk a képernyőre, meglehet hogy pont egy zombi karjaiba rohanunk.


Meghívás egy gyilkos vacsorára. Sajnos én voltam a főfogás

Itt rend a lelke mindennek...

A tárgyak használata, illetve a tárgylista menüje szintén a Resident Eviltől örökölte a vonásait. Ahhoz képest, hogy mekkora kupleráj van az egész létesítmény területén, nekünk nagyon pedánsnak kell lennünk. Ha teli van a zsebünk, és emiatt szívesen elhajítanánk egy haszontalan tárgyat, azt például sajnos nem tehetjük meg. Csakis a szekrényekbe pakolhatunk! (Ez mondjuk annyiból jó, hogy a számítógépek "local" menüpontjánál végignézhetjük az össze tároló helyiséget, melyikben, mi van – magyarul: nem veszik el semmi). A hullák zsebébe sem csúsztathatjuk vissza a diktafonjukat, amikor már egyszer meghallgattuk. Apropó hullák! Feltétlenül javaslom, hogy ha holttestekbe botlunk, ne habozzunk kiforgatni a zsebeiket, mert "felébredésük" után nem lesz rá módunk... (Jobb ha megelőzzük, hogy feleslegesen pazaroljunk golyót az esetleges újra elaltatásukhoz.) Mellesleg minden zombit kutassunk át, mert megesik, hogy nélkülözhetetlen tárgy van náluk.


Érdemei elismerése mellett állásából felfüggesztve

A tárgylistánkban a 18 hely egészen soknak tűnik, de valójában nagyon is kevés. Minthogy egy-egy szekrénybe alig fér el pár dolog, ráadásul rengeteg az ún. ballaszttárgy (ilyennek tekinthetők például a feljegyzések is, miután már elolvastuk őket), sokszor kilométereket kell gyalogolnunk, hogy kipakolhassunk, és elég helyet szabadítsunk fel.

A "maradj egyedül, maradj életben" taktika miatt ráadásul a hőseink közti kapcsolattartás is igen körülményes. A tárgyak cseréjét (átadását) csőpostán kell intéznünk. A terminálokat a falakra szerelve találjuk, de sajnos a csőposta nem mindegyik helyiségbe van bekötve, így a cserélgetés érdekében megint csak mászkálni kell. Az elküldendő "csomagba" négy tárgy fér bele. Miután összeállítottuk a küldeményünket, azt egy központba továbbíthatjuk, majd a pakk bármelyik terminálnál bárkivel felvehető. Ha már van a központban egy csomag, azt a "hívás" nyíl villogása jelzi.


Nem való a pisztoly gyerek kezébe. Zombiba meg pláne!

Nyomasztó – de jó

A többszereplős bonyolítás miatt a Martian Gothic-kal valószínűleg még a leggyakorlottabb kalandorok is elküzdenek jó darabig. Állandóan próbálgatni kell, mikor, hova, kivel érdemes menni. Ráadásul van egy-két mozzanat, ami könnyen elkerülheti a figyelmünket – bár tulajdonképpen teljesen logikusak. Például egy halott kezéből nem veszi ki emberünk a könyvet, viszont miután a halott "feltámadt", nem árt körbenézni, nem ejtett-e el valamit.

Nagy kár, hogy a kamerakezelés hibái is megkeserítik az életünket, nem szólva az irányításról. Sajnos nem csak a küzdelem megoldása elég béna: hányszor, de hányszor előfordult, hogy elfelejtettem elküldeni a postát, s ezért vissza kellett mennem?! Miért nem lehetett ezt vajon úgy megoldani, hogy azonnal elmegy a küldemény, amint otthagyjuk a terminált? (Igaz, ha nem küldjük el a csomagot, helyi tárolóeszköznek is használhatók a terminálok – de én sosem éltem ezzel a lehetőséggel, és nem is hiányoltam volna.)

A nyomasztó irányítás mellé ráadásul a derék szerzők kitalálták, hogy korlátozzák az állásmentést is. A számítógépeknél lehet menteni, méghozzá igen stílszerűen egy játékban. Játék a játékban: mindenütt fel van installálva a gépekre a Martian Mayhem című videojáték, s annak a menüjébe kell belépnünk. Ha elindítjuk, ugyan hibaüzenetet ad, viszont lehet menteni vele.

A zenék olyanok, mint amilyet a műfaj megkíván: sejtelmesek, hátborzongatóak és még ragozhatnám. Amikor elkapják a nyakunkat, hirtelen vad tust húznak – jóllehet idővel (mivel jó sűrűn hallhatjuk) ez csak hergeli az embert. A beszédhangok, a diktafon-felvételek a kerettörténethez hűen igen színvonalasak: teszem azt, az "áttörés" napján felvett részletnél érezni a siker izgalmát a jelentés hangszínén. Bár a "végnél" viszont talán túlságosan is fásultak a felvételek. A szereplőink hangja is eléggé karakteres, közülük csupán Kenzoval voltam kevéssé megelégedve.

A Martian Gothic művészileg nagyon szépen kimunkált játék, s ezért – az apróbb problémák ellenére – ajánlom a kalandjátékra éhezőknek. Nem olyan míves alkotás, mint mondjuk a Resident Evil-sorozat, de tulajdonképpen csak néhány hangulati elemmel szegényebb. Szerintem kicsit hiányoznak belőle a közjátékok – mert az üzenetek hallgatása azért nem egészen ugyanaz. Persze a "maradj egyedül" utasítás miatt nyilván nincsenek párbeszédek, de például egyfajta közjátéknak lennek tekinthető a meghalás is. Belépek mondjuk egy terembe, ahová egy futball-labda nagyságú résen szűrődik be a napfény és persze a Mars elég kellemetlen atmoszférája. Nyomban elindul egy visszaszámláló, ami az életemből még hátralévő másodperceket mutatja, majd szépen be is krepálok. Emberem simán összeesik, aztán szeva'! Talán illett volna legalább olyan agonizálást rögtönöznie, mint Schwarzinak a Total Recallban, kigúvadó szemekkel, kidüllедő erekkel vagy talán egy kis mozit is berakhattak volna – ha már annyira majmolták a Resident Evilt...

Na mindegy. Ha a nagy példaképhez hasonló kultuszdarab talán nem is válik belőle, a "jó kis horror" jellemzést a Martian Gothic is tökéletesen kiérdemli: a jéghideg tekintetű zombik, a sokfejű mutánsok, a rákszerű ízeltlábúak és a remek hangulat kellően vidám órákat fognak szerezni a szórakoztató rettegésre vágyóknak.

V.Z.

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Legalább tudjuk, hova lett a Marsszondánk és miért volt olyan nehéz irányítani...

végítélet

81%

576 Kbyte CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

Az árak a 25%-os ÁFA-t tartalmazzák!

1+5 JÁTÉK CD GYŰJTEMÉNY

BLADE WARRIOR	1999.-
BLUES BROTHERS	1999.-
GP MASTER	1999.-
INTERNATIONAL ATHLETICS	1999.-
MILLEMIGLIA	1999.-
TV SPORTS BASKETBALL	1999.-

PC CD-ROM JÁTÉKOK

101st AIRBORNE IN NORMANDY	11999.-,2999.-
12 O CLOCK HIGH	11999.-
15TH INTERPLAY ANTHOLOGY	12999.-
2 GOOD 2 BE TRUE	6999.-,2999.-
3D ULTRA PINBALL	4999.-
ABOMINATION	9999.-,3999.-
ACES	9999.-,2999.-
ACTION MAN	7999.-
ACTUA POOL	11999.-,4999.-
ACTUA SOCCER 2	9999.-,3999.-
ACTUA TENNIS	11999.-,4999.-
ADVANCED TACTICAL MISSIONS	1999.-
AERIAL COMBAT MANEUVERS	9999.-
AERIAL COMBAT MANEUVERS 1918	9999.-
AGE OF WONDERS	11999.-
ALEX DAMPIER PRO HOCKEY	3999.-,1999.-
ALIEN CROSSFIRE	6999.-,2999.-
ALIEN INCIDENT	7999.-
ALIEN NATIONS	9999.-
ALIEN VS PREDATOR	6999.-
ALPHA CENTAURY	11999.-,7999.-
ANDRETTI RACING	11999.-,2999.-
APOCALYPSE	5999.-,2999.-
ARCADE POOL 2	4999.-
ARMOR COMMAND	9999.-,3999.-
ARMORED FIST 3	11999.-
ARMY MEN	7999.-,4999.-
ARMY MEN 2	11999.-,7999.-
ASCENDANCY	4999.-
B HUNTER	11999.-,3999.-
BATTLE ZONE	11999.-,4999.-
BATTLEGROUND COLLECTION 2	11999.-,4999.-
BATTLEZONE 2	HIVJ!
BEETLE CRAZY CUP	9999.-
BENEATH A STEEL SKY	1999.-
BIO FORGE	4999.-
BLAZE & BLADE	9999.-,4999.-
BLOOD II THE CHOOSEN	4999.-
BRAVEHEART	9999.-,4999.-
BREAKTHRU	3999.-
BURN RUBBER	12999.-
BURNOUT DRAG RACING	11999.-,4999.-
BUZZ ALDRIN RACE INTO SPACE	1999.-
CAESAR III	11999.-
CANNON FODDER 2 /H	1999.-
CAPTAIN QUAZAR	1999.-
CARMAGEDDON 2	4999.-
CASTROL HONDA SUPERBIKE 2000	9999.-,4999.-
CHAMPIONSHIP MANAGER 99/00	9999.-
CHAOS GATE	11999.-,4999.-
CIVILIZATION 2 MULTIPLAYER	7999.-
CIVILIZATION II	2999.-
CLOSE COMBAT III	14999.-,7999.-
CODENAME EAGLE	11999.-
COLD SHADOW	4999.-
COLIN MCRAE RALLY	6999.-
COMBAT FLIGHT SIMULATOR	14999.-,7999.-
C & C WORLD WIDE WARFARE PACK	9999.-
COMMAND & CONQUER MEGA PAK	6999.-
COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN	6999.-
C&C TIBERIAN SUN :FIRESTORM	6999.-
CONFLICT FREESPACE BATTLE PACK	7999.-,3999.-
CONFLICT FREESPACE DATA	7999.-,2999.-
CONQUER THE SKIES	7999.-,3999.-
CONQUEST EARTH	11999.-,4999.-
CONQUEST OF EMPIRE	4999.-,1999.-
COUNTER ACTION	11999.-,2999.-
CREATURE SHOCK	1999.-
CRICKET 97	9999.-,1999.-
CROC	3999.-
DARK REIGN DATA	6999.-,1999.-
DARK STONE	11999.-
DARK VENGEANCE	11999.-
DARKER	6999.-,2999.-
DAWN OF ACES	7999.-
DAWN PATROL /H	4999.-
DEATHKARZ	11999.-,3999.-
DEER HUNTER COMPANION	4999.-
DESCENT 3	11999.-,4999.-
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN	11999.-,3999.-
DESTRUCTION DERBY 2	2999.-
DEVIL INSIDE	HIVJ!
DID VIRTUAL WORLD	4999.-,1999.-
DIPLOMACY	9999.-
DISCWORLD NOIR	11999.-,4999.-
DISNEYS HOT SHOT: BUG DROP	4999.-
DISNEYS HOT SHOT:CUB CHASE	4999.-
DISNEYS HOT SHOT:JUNGLE PINBALL	4999.-
DISNEYS HOT SHOT:PADDLE BASH	4999.-
DISNEYS HUNCHBACK OF NOTREDAME	4999.-
DISNEYS MAGIC ARTIST STUDIO	10999.-
DISNEYS VILLAINS REVENGE	11999.-
DO3D	24999.-
DRAKAN	11999.-
DREAMWEB	2999.-,1999.-
DRIVER	11999.-
DUNE 2000	4999.-
DUNE II / CANNON FODDER 2	5999.-,3999.-
DUNGEON KEEPER 2	11999.-
DUNGEON KEEPER GOLD	3999.-
EARTHWORM JIM 3D	11999.-
ECSTATICA 2	1999.-
EF2000 TACTCOM	5999.-,1999.-
EXECUTIONER 11	5999.-,1999.-
EXPENDABLE	11999.-,4999.-
EXTREME RISE OF TRIAD	3999.-,1999.-
F/A 18 HORNET 3.0 /REPLAY	4999.-
F/A 18E SUPER HORNET	11999.-
F1 2000	9999.-
F22 LIGHTNING 3	12999.-,4999.-
FA 18 HORNET	4999.-
FA PREMIER LEAGUE MANAGER 99	11999.-,2999.-
FA PREMIER LEAGUE STARS	9999.-
FA18 KOREA + FLYING CORPS GOLD	9999.-
FALCON 4.0	9999.-
FEEBLE FILES	11999.-,2999.-
FIELDS OF FIRE	11999.-,2999.-
FIFA 2000	6999.-
FIFA 98	3999.-
FIFA SOCCER MANAGER	4999.-
FIGHTER PILOT	7999.-,3999.-
FIGHTER SQUADRON: Demonsover	11999.-,4999.-
FIGHTING STEEL	11999.-,4999.-
FINAL FANTASY VII	9999.-
FINAL FANTASY VIII	9999.-
FLANKER 2.0	11999.-,4999.-
FLASHPOINT KOREA-APACHE LONGBOW DATA	7999.-,1999.-
FLIGHT UNLIMITED	4999.-,1999.-
FLUX	2999.-,999.-
FLY	11999.-
FLYING CORPS GOLD	4999.-
FOOTBALL MANAGER 99	11999.-,4999.-
FORCE 21	11999.-,4999.-
FORD RACING	11999.-
FRENCH OPEN	3999.-
FRENCH OPEN 98	3999.-
FURBY	7999.-
GAME MANIA 4	9999.-,4999.-
GANGSTERS	6999.-
GEX 3D	3999.-
GLOVER	2999.-
GOBLINS ADVENTURES 1&2	2999.-
GOLD GAMES 3	11999.-
GP 500	11999.-
GRAND PRIX LEGENDS	9999.-,4999.-
GRAND PRIX WORLD	9999.-
GRAND TOURING	2999.-
GUITAR WORKSHOP	6999.-
GULF WAR	11999.-,4999.-
GUTS & GARTERS	9999.-,1999.-
HAND OF FATE	1999.-
HARDWAR	11999.-,4999.-
HEAVY GEAR 2	9999.-,4999.-
HELLCOPTER	11999.-,2999.-
HERETIC II	11999.-
HEROES 3 DATA - SHADOW OF DEATH	HIVJ!
HIDDEN & DANGEROUS	9999.-
HIDDEN & DANGEROUS - FIGHT FOR FREEDOM	4999.-
HUNTER HUNTED	4999.-,2999.-
I WAR	11999.-,4999.-
IAF	10999.-
INDEPENDENCE WAR	7999.-,3999.-
INDEPENDENCE WAR DEFIANCE	7999.-
INDIANA JONES & THE INFERNAL MACHINE	11999.-
INTERSTATE 82	9999.-
INVICTUS	9999.-
JAGGED ALLIANCE 2	9999.-
JANES FLEET COMMAND	10999.-
JOHHNY HERBERT GP	4999.-
JOHNY BAZOKATONE	1999.-
KA52 TEAM ALIGATOR	HIVJ!
KINGPIN	11999.-
KINGS QUEST MASK OF ETERNITY	11999.-,4999.-
KLINGON HONOUR GUARD	11999.-,3999.-
LE MANS 24 HOUR	9999.-
LEGO CHESS	11999.-
LEGO CREATOR	11999.-
LEGO FRIENDS	9999.-
LEGO RACERS	11999.-
LEGO ROCK RAIDERS	11999.-
LEISURE SUIT LARRY CASINO	7999.-
LEMMINGS	4999.-
LIATH	7999.-,4999.-
LION KING II	11999.-
LITLE BIG ADVENTURE 2	3999.-
LODERUNNER 2	4999.-
LUFTWAFFE COMMANDER	11999.-,4999.-
LUCKY LUKE ON THE DALTONS	7999.-
M1 TANK PLATOON 2	2999.-
M1A2 ABRAMS	11999.-,4999.-
MAGIC & MAYHEM	11999.-,3999.-
MAGIC CARPET :HIDDEN WORLDS	4999.-,999.-
MAGIC THE GATHERING	2999.-
MAJESTY	9999.-
MARY KINGS RIDING STAR	10999.-
MASTERMIND	4999.-
MAXIMUM ROAD RACE	3999.-
MAYDAY	9999.-
MECHCOMMANDER GOLD	2999.-
MECHWARRIOR 3	11999.-,4999.-
MEGA PAK 3	11999.-,4999.-
MEN IN BLACK	4999.-
MESSIAH	9999.-
MICHELLE KWAN FIGURE SKATING	10999.-
MICKEY MOUSE COMPUTER KIT	9999.-,4999.-
MIDTOWN MADNESS	12999.-
MIGHT & MAGIC VI	9999.-,3999.-
MIGHT & MAGIC VIII	HIVJ!
MISSING IN ACTION	11999.-,3999.-
MOBIL 1 RALLY CHAMPIONSHIP	9999.-
MODERN WARFARE COLLECTION	11999.-
MONACO GP 2	9999.-
MONOPOLY	2999.-
MONSTER TRUCK	11999.-,2999.-
MOTO RACER	3999.-
MOTO RACER 2	11999.-,3999.-
MUSIC MAKER 2000	6999.-
MUSIC MAKER VIDEO JAM	6999.-
MUSIC STUDIO 2000	6999.-
MYTH II SOULBLIGHTER	4999.-
NAM	11999.-,2999.-
NASCAR PINBALL	5999.-
NASCAR ROAD RACING	11999.-,3999.-
NATIONS FIGHTER COMMAND	11999.-
NAVY STRIKE /H	4999.-,1999.-
NBA CHAMPIONSHIP 2000	9999.-
NBA LIVE 2000	9999.-,6999.-
NEED FOR SPEED III	3999.-
NEED FOR SPEED PORSCHE 2000	9999.-
NEED FOR SPEED ROADCHALLENGE	6999.-
NHL 2000	6999.-
NHL 97	4999.-
NHL CHAMPIONSHIP 2000	9999.-,3999.-
NIGHTMARE CREATURES	9999.-,3999.-
NO RESPECT	9999.-,2999.-
NOCTURNE	11999.-
NORTH VS SOUTH	11999.-,3999.-
NOTATION	6999.-
NOX	9999.-
NUCLEAR STRIKE	1999.-
OFF LIGHT AND DARKNESS	11999.-,2999.-
OTHELLO	1999.-
OUTCAST	9999.-
OUTPOST 2	3999.-
OVERBOARD	1999.-
OVERLOAD	4999.-
OVERLORD	1999.-
PANDEMONIUM 2	4999.-
PANZER GENERAL 3D ASSAULT	11999.-
PEPPERS ADVENTURE IN TIME	1999.-
PGA TOUR GOLF 486	4999.-,1999.-
PIZZA TYCOON	4999.-,1999.-
PLANE CRAZY	4999.-,2999.-
PLANESCAPE TORMENT	10999.-
POD GOLD	4999.-
POWERBOAT RACING	9999.-,3999.-
PRECISION RACING	12999.-,2999.-
PRO FISHING 3D	7999.-
PRO PINBALL THE WEB	4999.-
PSYCHO PINBALL	3999.-
PUZZ 3D	1999.-
PUZZLES	1999.-
QAD	9999.-,1999.-
QUEEN THE EYE	11999.-,2999.-
QUEST FOR GLORY 5	11999.-,4999.-
RACING COLLECTION	HIVJ!
RAILROAD TYCOON II / DATA DISK	7999.-,2999.-
RAINBOW SIX MISSION PAK	6999.-,2999.-
RALLY BAJNOKSÁG	3999.-
RALLY MASTERS	HIVJ!
RAYMAN	4999.-
RAYMAN 2	5999.-
RAYMAN MATEK & OLVASÁS	5999.-
RED BARON II	7999.-,2999.-
RED JACK	11999.-,4999.-
REDGUARD	11999.-,4999.-
REDLINE	11999.-,3999.-
REDLINE RACER	5999.-,2999.-
REDNECK RAMPGAE + DATA	2999.-
RENT A HERO	9999.-,4999.-
RETURN OF THE PHANTOM	5999.-,1999.-
RETURN TO KRONDOR	11999.-,4999.-
REVENANT	11999.-
RISK II	9999.-
ROGUE SPEAR - URBAN OPERATIONS DATA	HIVJ!
ROLLER COASTER TYCOON	9999.-
SABRE ACE	4999.-
SCARS	11999.-,4999.-
SCORCHED PLANET	1999.-
SCREAMER 2	4999.-,1999.-
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 2	11999.-
SENSIBLE GOLF	7999.-,1999.-
SETTLERS III MISSION	9999.-
SEVEN KINGDOMS II	9999.-
SHADOW COMPANY	9999.-
SHADOWMAN	9999.-
SHADOWMASTER	1999.-
SHAKI	2999.-
SHATTERED LIGHTS	9999.-,2999.-
SHOCKWAVE ASSAULT	11999.-,2999.-
SILVER GAMES	4999.-
SIM CITY	4999.-
SIM CITY 2000 CLASSIC	3999.-
SIM PARK	3999.-
SIMON SORCERER 3D	HIVJ!
SKULL CAPS	10999.-,4999.-
SMALL SOLDIERS GLOBOTECH DESIGN	4999.-
SOLDIERS AT WAR	9999.-
SOUL REAVER	11999.-
SOUTH PARK	9999.-,4999.-
SPACE COLLECTION	HIVJ!
SPEC OPS	11999.-,2999.-
SPEC OPS 2	11999.-
SPECTRE VR	5999.-
SPEED BUSTERS	11999.-
SPEED HASTE	4999.-
SPIRIT OF SPEED 1937	11999.-,3999.-
SPORTS CAR GT	4999.-
STAR COMMAND REVOLUTION	11999.-,2999.-
STAR TREK HIDDEN EVIL	9999.-,4999.-
STAR WARS BEHIND THE MAGIC	11999.-
STAR WARS EPISODE ONE POD RACER	11999.-
STAR WARS PHANTOM MENACE	11999.-
STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE	7999.-
STAR WARS SUPREMACY	9999.-
STAR WARS X WING COLLECTOR SERIES	9999.-
STAR WARS XWING VS TIE FIGHTER	9999.-
STARSHOT	7999.-,[illegible]
STRATEGO	4999.-,2999.-
STREET WARS	11999.-,4999.-
STRIKE COMMANDER	4999.-
STRIP POKER 2	7999.-
SUBWAR 2050	1999.-
SUPERBIKE 2000	9999.-
SUPER BUBSY	9999.-
SUPERCARS INTERNATIONAL	2999.-,1999.-
SWAT 2	9999.-,3999.-
SYNDICATE PLUS	4999.-
SYYRAH	9999.-,1999.-
TAROT	4999.-,1999.-
TEAM APACHE	1999.-
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	4999.-,1999.-
TEN PIN ALLEY	9999.-,2999.-
TENKA	1999.-
TEST DRIVE 5	7999.-,4999.-
THE BIGGEST NAMES THE BEST GAMES 2	9999.-
THE CIVIL WAR	4999.-,1999.-
THE FIFTH ELEMENT	11999.-,3999.-
THE GREEN PORTAL	5999.-,1999.-
THE SIMS	9999.-
THEME HOSPITAL	3999.-
THEME PARK WORLD	9999.-
THIEF II	9999.-
THOMAS & FRIENDS	7999.-
TIME WARRIORS	4999.-,2999.-
TINTIN IN TIBET	9999.-,2999.-
TOCA	6999.-
TOMB RAIDER IV	7999.-
TONKA CONSTRUCTION	4999.-

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 35-90-576

Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

TONKA SEARCH & RESCUE	4999.-
TOP GUN	4999.-
TOP SHOT	7999.-
TOP TEN PACK II	4999.-
TOTAL ANIHILATION BATTLE TACTICS	7999.-
TOTAL ANIHILATION KINGDOMS	11999.-,7999.-
TRAFFIC GIANT	HIVJ!
TRAIN TOWN	7999.-
TRIPLE CONFLICT	9999.-,4999.-
TUNNEL B1	9999.-,1999.-
TUROK 2 - SEEDS OF EVIL	11999.-,4999.-
TYCOON COLLECTION	9999.-
UEFA EURO 2000	9999.-
UEFA LEAGUE	1999.-
ULTIMA 8 PAGAN /CLASSIC	4999.-
ULTIMA 9: ASCENSION	9999.-
ULTIMATE LEMMINGS	4999.-,1999.-
ULTIMATE RACE PRO	9999.-,1999
ULTIMATE WAR PAK	11999.-
UNCIVIL AVIATION	4999.-
UP WORDS	4999.-,1999.-
URBAN ASSAULT	12999.-,2999.-
URBAN CHAOS	11999.-
US NAVY FIGHTERS	4999.-
USAF	11999.-
V RALLY	2999.-
VIPER RACING	11999.-,4999.-
VIRTUAL POOL HALL	10999.-
WAR BREEDS	9999.-,4999.-
WARGASM	11999.-,3999.-
WARHAMMER PACK	11999.-,4999.-
WARWIND II	4999.-
WE ALL NEED EXTRA SPEED	5999.-,999.-
WETRIX	11999.-,4999.-
WORLD LEAGUE SOCCER 99	1999.-
WORMS 2	2999.-
WORMS ARMAGEDDON	9999.-
X COM APOCALYPSE	2999.-
X COM INTERCEPTOR	2999.-
XENOCRACY	11999.-,2999
XG2	9999.-,3999
YAHTZEE	1999.-

CRUCIAL CD-ROM JÁTÉKOK

ADDICTION PINBALL	1999.-
CIVILIZATION	1999.-
COLONIZATION	1999.-
CYBER GLADIATOR	1999.-
F1 GRAND PRIX	1999.-
GODS	1999.-
GRAND PRIX MANAGER	1999.-
INCA	1999.-
LORDS OF THE REALM	1999.-
MAGIC POCKETS	1999.-
MASTERS OF ORION	1999.-
NASCAR RACING	1999.-
SMALL SOLDIERS	1999.-
SPACE QUEST IV: ROGER WILCO	1999.-
SPEEDBALL 2	1999.-
ULTIMATE RACE PRO	1999.-
XENON II	1999.-

E-GAMES CD-ROM JÁTÉKOK

101 COLLECTORS EDITION	3999.-
3D ASTRO BLASTER	3999.-
3D FROG MAN	3999.-
3D MAZE MAN	3999.-
BINGO MASTER	3999.-
BLAST THROUGH	3999.-
CARD CLASSIC & SOLITAIRE GOLD	3999.-
CRAZY DRAKE	3999.-
CROSSORDS & PUZZLES	3999.-
CUBE HOPPER	3999.-
GALACTIC INVASION	3999.-
GALACTIC PATROL	3999.-
GALAXY OF 3D TERIMANIA	3999.-
GALAXY OF BRAIN GAMES	3999.-
GALAXY OF GAMES 1&2	3999.-
GALAXY OF GAMES FOR GIRLS	3999.-
GALAXY OF MAHJONGG	3999.-
INTERGALACTIC EXTERMINATOR	3999.-
MAHJONGG - GAME OF FOUR WINDS	3999.-
MAHJONGG MASTER	3999.-
MAHJONGG MASTER 2	3999.-
MINI GOLF	3999.-
PUZZLE MASTER	3999.-
RAHJONGG - THE CURSE OF RA	3999.-
SOLITAIRE MASTER	3999.-
SPEEDY EGBERT	3999.-
SPOOKY CASTLE	3999.-
TETRIMANIA MASTER	3999.-

TUNNEL BLASTER	3999.-

SOLD OUT CD-ROM JÁTÉKOK

1944 ACROSS THE RHINE	1999.-
ACTUA SOCCER	1999.-
ADMIRAL SEA BATTLES	HIVJ
APACHE LONGBOW	1999.-
ARCHIPELAGOS 2000	2999.-
ARMOR COMMAND	HIVJ
ATOMIC BOMBERMAN	1999.-
BALDIES	1999.-
BENEATH A STEEL SKY	1999.-
BLAM MACHINHEAD	HIVJ
BROKEN SWORD	1999.-
BROKEN SWORD 2	1999.-
BROKEN SWORD/TERRACIDE/APACHE LONGBOW 3999.-	
CANNON FODDER	1999.-
CANNON FODDER 2	1999.-
CHAMP MANAGER 2/F-16/J.W. SNOOKER	3999.-
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	1999.-
CHASM THE RIFT	1999.-
CONSPIRACY	1999.-
CREATURE SHOCK	1999.-
DARK COLONY	2999.-
DUNE	1999.-
EXHUMED	HIVJ
F-14 FLEET DEFENDER	1999.-
F-16 FIGHTING FALCON	1999.-
FALCON 3.0	1999.-
FIELDS OF GLORY	1999.-
FLIP OUT!	1999.-
GOAL 1	1999.-
GRAND THEFT AUTO	2999.-
GRAND THEFT AUTO LONDON	HIVJ
HAND OF FATE	1999.-
HIND	1999.-
IRON ASSAULT	1999.-
JET FIGHTER FULL BURN	HIVJ
JIMMY WHITE SNOOKER	1999.-
KICK OFF '97	1999.-
LURE OF TEMTRESS	1999.-
MANIC KARTS	1999.-
MONTEZUMAS RETURNS	HIVJ
OUTLAW RACERS	1999.-
PIZZA TYCOON	1999.-
PLAYER MANAGER 2	1999.-
PRAY FOR DEATH	1999.-
RAILROAD TYCOON DELUXE	1999.-
SCREAMER	1999.-
SCREAMER 2	1999.-
SENSIBLE GOLF	1999.-
SLIPSTREAM 5000	1999.-
SPEC OPS	2999.-
SUBWAR 2050	1999.-
SURFACE TENSION	HIVJ
TERRACIDE	1999.-
THE REAP	1999.-
THIS MEANS WAR	1999.-
THREE LIONS	2999.-
TILT!	1999.-
TOONSTRUCK	1999.-
TOONSTRUCK/ACTUA SOCCER/CF	3999.-
UFO ENEMY UNKNOWN	1999.-
VIRTUAL GOLF	1999.-
VIRTUAL KARTS	1999.-
WARCRAFT	1999.-
WORLD RALLY FEVER	1999.-
WORMS	1999.-
WORMS / ATOMIC BOMBERMAN / SCREAMER	3999.-
WORMS REINFORCEMENTS	1999.-
ZOOL 2	1999.-

JÁTÉK ÉS AKCIÓFIGURÁK

4,5" POWERPUFF GIRLS	1999,-
7,5" POWERPUFF GIRLS	3999,-
6" PLUSH BEAN PPGIRLS	1999,-
COW AND CHIKEN	
COW AND CHIKEN MINIATURE FIG.	999,-
SQUIRTERS	1499,-
HANNA BARBERA COLLECTIBLES	
MINIATURES	999,-
COW AND CHIKEN ACTION FIG	1999,-
JOHNNY BRAVO ACTION FIG	1999,-
DEXTERS LAB ACTION FIG	1999,-
DANDM ACTION FIG	1999,-
YOGI ACTION FIG	1999,-
TOP CAT ACTION FIG	1999,-
HKP ACTION FIG	1999,-
CRASH BANDICOT SORTIMENT I.	
CRASH JET PACK	2999,-
CRASH JET BOARD	2999,-
COCO BANDICOT	2999,-
KOMODE MOE	2999,-
DR. NEO CORTEX	2999,-
CRASH BANDICOT SORTIMENT II.	
CRASH DEEP DIVE	2999,-
CRASH HIGH FLYING	2999,-
COCO WAVE RIDER	2999,-
DINGO DILE	2999,-
N. GIN	2999,-
N. TROPY	2999,-
MORTAL KOMBAT	
SEKTOR	1999,-
KITANA	1999,-
JOHNNY CAGE	1999,-
BEATLES YELLOW SUBMARINE	
GEORGE	3999,-
RINGO	3999,-
PAUL	3999,-
JOHN	3999,-
POPEYE	
POPEYE OLIVE OIL 7"	1999,-
POPEYE 6"	1999,-
POPEYE AND OLIVE PAIR 3"	1999,-
MOVIE MANIACS	
SCREAM	4999,-
CHUKY	3999,-
THE CROW	4999,-
PSYCHO	3999,-
PUMPKINHEAD	3999,-
HALLOWEEN	3999,-
DUKE NUKEM	
DUKE NUKEM	2999,-
SPAWN DARK AGES 11	
THE SKILL QUEEN	3999,-
HORRID	3999,-
BLACK KNIGHT	3999,-
OGRE	3999,-
THE RAIDER	3999,-
SPELLCASTER	3999,-
SPAWN SORTIMENT 13	
CURSE OF THE SPAWN 2	3999,-
ZEUS	3999,-
HATCHET	3999,-
MEDUSA	3999,-
SPAWN SORTIMENT 14	
SPAWN THE BLACK HEART	3999,-
THE NECROMANCER	3999,-
IGUANTUS AND TUSKADON	3999,-
VIPER KING	3999,-
MANDARIN	3999,-
TORMENTOR	3999,-
SPAWN TECHNO 15	
CYBER SPAWN	3999,-
IRON EXPRESS	3999,-
STEEL TRAP	3999,-
WARZONE	3999,-
GRAY THUNDER	3999,-
QUAKE SORTIMENT I.	
MAJOR	2999,-
ATHENE	2999,-
IRON MAIDEN	2999,-
SLEEPY HOLLOW	
THE HEADLESS HORSEMAN	3999,-
ICHABOD CRANE	3999,-
THE CRONE	3999,-
METAL GEAR SOLID	
SOLID SNAKE	3999,-
MRYL SILVERBURGH	3999,-
LIQUID SNAKE	3999,-
REVOLVER OCELOT	3999,-
PSYCHO MANTIS	3999,-
SNIPER WOLF	3999,-
VULCAN RAVEN	3999,-
NINJA	3999,-
THE SIMPSONS	
BART SOFT	4999,-
HOMER SOFT	4999,-
MINI BLISTER	399,-
CORGI CLASSIC	
ROUTEMASTER BUS	2999,-
OPEN TOP ROUTEMASTER LONDON	2999,-
1:64 TX1 TAXI-BLACK CAB	1499,-
1:36 TX1 TAXI-BLACK CAB	2999,-
1:64 SCALE GIFT SET	3999,-
B. R. GREEN UNION JACK MINI	3999,-
UNION JACK MINI	3999,-
1:64 AUSTIN MARTIN DB5	1999,-
1:64 AUSTIN MARTIN DB7	1999,-
1:64 FORD MUSTANG	1999,-
1:64 MERCURY COUGAR	1999,-
1:64 AUSTIN MARTIN GOLDENEYE	1999,-
1:64 LOTUS ESPRIT	1999,-
1:64 LOTUS ESPRIT-THE SPY...	1999,-
1:64 FORD MUSTANG MACH 1	1999,-
1:64 SUNBEAM	1999,-
1:64 TOYOTA 2000	1999,-
MR BEANS MINI 1:36	5999,-
TROTTERS VAN	2999,-
STEADY EDDIE	
STEADY EDDIE	1999,-
OLIVER OVERDRIVE	1999,-
LORETTA LORRY	1999,-
JOCK THE TANKER	1999,-
RICK VAN RENTAL	1999,-
ANGIE AMBULANCE	1999,-
STEADY EDDIE HARD HAT	1999,-
STEADY EDDIE WOOLY HAT	1999,-
MATRIX	
AGENT SMITH	3999,-
CYPHER	3999,-
MORPHEUS	3999,-
NEO	3999,-
SWITCH	3999,-
TRINITY	3999,-
FINAL FANTASY VIII	
SQUALL	3999,-
QUISTIS TREPE	3999,-
IRVINE KINNEAS	3999,-
LAGUNA LOIRE	3999,-
ZELL DINCHT	3999,-
RIONA HEARTILLY	3999,-
SEIFER ALMASY	3999,-
BOX SET 1	9999,-
BOX SET 2	9999,-
TOMB RAIDER	
LARA & DOBERMANN	3999,-
LARA & SHARK	3999,-
LARA & YETI	3999,-
LARA & MOTORBIKE	3999,-
LARA & TIGER	3999,-
LARA & ALLIGATOR	3999,-
LARA IN JUNGLE OUTFIT	6999,-
LARA IN AREA 51	6999,-
LARA IN WETSUIT	6999,-
DONKEY KONG	
BANANA FLINGIN' DIDDY KONG	3999,-
HIGH SWINGIN' DONKEY KONG	3999,-
CHEST SLAMMIN' DONKEY & KIDDY	3999,-
SURFIN' FUNKY KONG	3999,-
SMASHIN' CRANKY KONG	3999,-
DIDDY KONG RACING	
BANJO	3999,-
WIZ PIG	3999,-
DIDDY KONG	3999,-

C64 KAZETTÁS JÁTÉKAINKRÓL KÉRÉSRE LISTÁT KÜLDÜNK

DAIKATANA

★ Daika-mese egy felvonásban: "Megjött a Quake-verő..."

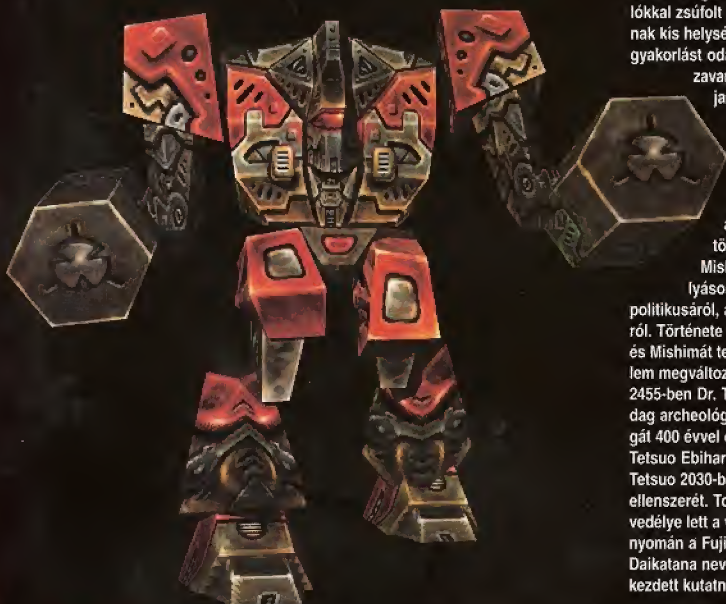
SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Ion Storp
Kiadó: Eidos
website: www.daikatana.com
Minimum konfig: P233, 32MB RAM
Ajánlott konfig: P-II 300, 64MB RAM
3D gyorsító*: OpenGL, 3Dfx
Multiplayer: LAN, Internet

Lassan három év telt el azóta, hogy John Romero otthagyta az id software-t, megalakította az Ion Stormot és beharangozta a Daikatanát. Romero, akinek a neve úgy cseng a számítógépes játékok világában, mint Steven Spielbergé a filmgyártásban – amihez hozzányúl, azt hihetetlen várakozás előzi meg, 90 százalék fölé értékelik az újságok és az eladási listák élére tör. (Vagy legalábbis így volt régebben: az Ion Storm címke alatt eddig megjelent egyetlen játékot, a Dominiont osztatlan fanyalgással fogadta mind a szakma, mind a közönség. Mindenki reméli, hogy csak véletlen baki volt.) A Daikatanának idestova legalább másfél éve kellett volna megjelennie, de valahogy mindig csúszott egy "kicsit". Romero szeptemberben azt nyilatkozta, hogy ők a részükről már befejezték a játékot és a továbbiak már a kiadó Eidos hatáskörébe tartoznak, mire tavaly karácsonyra majdnem meg is jelent. Valószínű a Quake 3 debütálása miatt nem akarták elsietni a kiadást, és a tavaszi szezonra csúsztatták.


Úgy látszik, három az agyar igazság is

De mi tartott eddig és miért? A tervezett, 1998-as megjelenés óta a piacot elárasztották az fps-ek: ki a Quake 2 motorra épített játékkal jelent meg (például a Sin vagy Half Life), ki saját grafikus motort fejlesztett és erre írt programot (pl. a Monolith Shogoja és a Blood2-je a Lith-tech engine-nel) – egyszóval zajlott az élet élet a fps-ek piacán, nem is beszélve a Quake 3 megjelenéséről – közben a Daikatana szép lassan lemaradt mindenről. (Romero egy helyen azt nyilatkozta, hogy a késés az új programozók miatt történt, akiknek ez az első komoly munkájuk... nem hiszem, hogy ez az indok meghatja a játékosokat.) Vajon ma már csak egy lesz a sok közül, vagy Romero játéka a mostani izmos mezőnyben is megállja a helyét? Pár napi tapasztalat után én erősen hajlok arra a véleményre, hogy a Daikatana ma már "csak" egy jó játék, de nem lesz olyan alapmű, mint mondjuk a Half Life.


A görög ingatlanok kinézete – szöges ellentétben a lakóikkal – igen kellemes



Sztori a mindene

A történet a távoli jövőben, 2455-ben játszódik, Japánban. A történet főhőse Hiro Miyamoto, aki őrzi az ősi hagyományokat a XXV. században is, és kardforgatást oktat egy felhőkarcolókkal zsúfolt város egy mellékutcájának kis helységében. Egyik este a gyakorlást odakintről halk kopogás zavarja meg. Hiro abbahagyja az edzést, ajtót nyit, és a zuhogó esőben megpillant egy rozzant öregembert. Az öregember, aki Dr. Toshiro Ebiharának adja ki magát, fura történettel áll elő Kage Mishimáról, a kor legbefolyásosabb üzletemberéről, politikusáról, avagy a világ kiskirályáról. Története a jelent vonja kétségbe, és Mishimát teszi felelőssé a történelem megváltoztatásáért. Az eredeti 2455-ben Dr. Toshiro Ebihara dúsgazdag archeológus "volt", aki gazdagságát 400 évvel ezelőtt élő ősének Dr. Tetsuo Ebiharának köszönheti. Tetsuo 2030-ban felfedezte az AIDS ellenszerét. Toshiro-nak régészszenvedélye lett a veszte: egy ősi legenda nyomán a Fuji hegy barlangjaiban a Daikatana nevű mágikus kard után kezdett kutatni. Sikerrel járt, meglelte a varázsképességekkel megáldott kardot, melyről hamar kiderült, hogy csodálatos képességei mellett az időutazás is lehetséges vele. Több se kellett Mishima nevű becsvágyó kollegájának, megszerezte a varázskardot és visszautazott 2030-ba. Mishima megölte Tetsuot, megszerezte az AIDS ellenszerét és visszaugrott 2455-be, ahol dúsgazdag "önmaga" lehetett. Temérdek vagyonából felhúzott egy hatalmas erődöt, ahol a Daikatanát őrzi. Dr. Toshiro legnagyobb fájdalma mégsem ez: egyetlen leánya, Mikiko felkerekedett, hogy visszaszerezze a kardot és visszabillentse a történelmet a rendes kerékvágásba. Ez nem nagyon sikerült neki, fogságba esett és most ott raboskodik az erődben. Az öregember kérése csupán annyi, hogy szabadítsuk ki leányát. Persze ha már ott járunk a Daikatana visszaszerzése és a történelem korrigálása is ránk hárul.

(Érdekes történet. Az időutazással nekem mindig problémáim voltak. Például még sosem sikerült. Az önmagammal való találkozástól is paráim vannak. Az mindig elgondolkoztatott, hogyan élik meg a többiek az Én időutazásomat? Főleg ha valami turpisságot csinálok a múltban, és attól jól megváltozik a jövő. És amikor visszaérkezem a "jelenbe" a többiek honnan tudják, hogy ez már egy másik? Vajon honnan tudja Toshiro, hogy nem stimmel valami? Abba is hagyom az elmélkedést, különben az is lehet, hogy csak én vagyok képtelen felfogni ezt az egészet. Az a lényeg, hogy Toshiro tudja, mit csinál.)

A készítők azt ígérték, hogy a Daikatana megváltoztatja a saját szemszögből játszódó akciójátékok alaphangulatát folyamatos regénybe illő cselekményekkel. Így egyben egy véres akciójáték és egy izgalmas



Vidám perspektíva egytized másodperccel szomorú elmúltam előtt

regény részesei lehetünk. Ezek a gondolatok tetszenek, mert a legtöbb (vagy mindegyik?) fps-ben igen sűrűn vannak olyan részek, amikor magányosan bolyongunk a folyosókon és halomra irtjuk a szörnyeket – ezenkívül csak ritkán történik valami. Sajnos a Daikatana is inkább az akciódús játékok közé tartozik. Ami mondjuk nem baj, bár én arra számítottam, hogy a Daikatana pont ezzel (mármint a sztorira helyezett hangsúllyal) emelkedik ki a mezőnyből. Nem tette – a Half-life-ban is van ennyi történeti elem.

A hullák nem bántanak

Miközben az öregember a történetét meséli, feltűnik három ninja az éjszakából, és kegyetlenül lekaszabolják Toshirot. Utolsó szavaival egy tippet ad: Mishima temetkezési vállalkozó is egyben, és legkönnyebben úgy juthatunk el hozzá, ha a halottszállítóval bejutunk az erődjébe. Morbid egy kezdés, de nem véletlenül specializálta magát a galád temetkezési vállalkozónak. A hullalerakatból elindulva kell felderíteni az erődöt és eljutni a Daikatanáig. Az erődben két segítő is csapódik hozzánk: először SuperFly Johnson, egy hullaházi munkás, aki megelégelte az erődben zajló borzalmakat és ezzel azt érte el, hogy egy irdatlan kínzóeszközre erősítették. A borzalmakat mi is látni fogjuk: durva sebészeti beavatkozások sora, drasztikus átplasztikázások, trancsírozások. Mishimo a halottakat remekül újrahasznosítja, és a megboldogultak testéből mindenféle szörnyeket fabrikál.

A második szereplő Mikiko Ebihara, a már említett női főszereplő. Ő az első epizód vége felé csapódik hozzánk, és a következő korba már hárman teleportálunk. Mivel Hiro nincs tisztában az i.e. és az i.sz. jelentésével, megjárja: i.e. 2030-ban, az ókori Görögországban találja magát a kis csapat (a történetben az apró műhibát Mishima egyik emberére fogják). Bár Mishima keze idáig nem ér el, ellenségek azért akadnak: csontvázak, pókok, szirének és szatírok képében. A Daikatanának idő kell és energia, hogy újra teleportálni lehessen vele.

A második epizód végén sikerül is, de nem tökéletesen: második helyszín a sötét középkor. Az itteni fauna bőr-



egerekből, sárkányokból, törpékből, varázslókból stb. áll. A negyedik epizódra sikerül eljutni 2030-ba, ahol kingpines stílusban az Alcatraz börtönből kell meglógnunk, és megakadályozni az AIDS vakcinájának ellopását.

Superfly és Mikiko nem-játékos karakterek, azaz a számítógép irányítja őket (amennyiben nem többjátékos módban játszunk), de némi beleszólásunk nekünk is van cselekvésükbe. Utasíthatjuk őket, hogy kövessenek, várjanak meg, vonuljanak vissza vagy harcoljanak. Egyébként teljesen úgy működnek, mint egy másik játékos: fegyvereket vesznek fel, kötszerre van szükségük, municióra stb. Ez nem azt jelenti, hogy levadásszák előlünk a pályán található tárgyakat – mi mondhatjuk meg, mit vegyenek fel. A parancsok kiadása nincs túlbonyolítva, igen egyszerűen beállíthatjuk, hogy melyik billentyűre mivel reagáljanak. Elvileg nagy segítség mindkét karakter, de tudásuk kiaknázása némi figyelmet is igényel. Ügyeljünk, hogy jó egészségnek örvendjenek, ne vegyük fel előlük azokat a fegyvereket, melyekből már úgyis van nekünk, és nagyon figyeljünk oda, milyen parancsot adunk nekik. Ha kintről ki akarunk tisztogatni egy termet és társaink támadásra vannak beállítva, ne lepődjünk meg, ha berohannak a terem közepére, ahol jó esetben a mi lövéseinkből is kapnak, rossz esetben elhaláloznak, ami egyenértékű a mi halálunkkal – azaz lehet tölteni a játékállást. Jómagam sokat bosszankodtam Superfly viselkedése miatt, eleinte inkább a pályák elején hagytam és egyedül indultam tisztogatni. Nem volt igazán jó ötlet: nem túszként kísérnek minket utunkon, hanem megtermett harcosként.

Rokon lelkek

Quake III

Van-e ki e nevet ne ismerné?! Romero egykori kollégáinak legújabb alkotása is majdnem akkora rengést okozott, mint az elődei. (ld. 576 2000/1 – 91%)

Half-Life

A játék, amelyben megnézhettük, hogy értő kezekben mire is képes a Quake II-engine. Az UT mellett kétségkívül napjaink legnépszerűbb fps játéka. (ld. 576 '99/1 – 94%)

Aprócska szerepjáték-beütés

Egy indok mégis lehet arra, hogy kizárjuk őket a csatákból: ez lassítja a fejlődésünket. Szokatlan ilyesmiről olvasni egy fps ismertetőben, de itt tényleg fejlődünk: a szörnyek megölése után tapasztalati pontot kapunk, és amikor szintet lépünk, választhatunk: erőnket, harci tudásunkat, egészségünket, sebességünket, ugróképességünket javíthatjuk. Senki ne gondoljon egy System Shock-szintű rendszerre: ez az összes RPG-elem a játékban. Amint valamely tulajdonságunk növekedett, sűrűbben lőhetünk, magasabbra ugorhatunk, gyorsabban futhatunk.

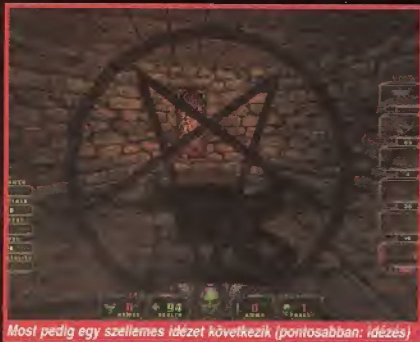
De a kellemes színfolt mellett van egy nagyon kellemetlen is: a mentés. A játékban mentés-gyémántok vannak elhelyezve a pályákon, és csak akkor menthetünk, ha van ilyen kövünk. Általában nem szokott lenni, mert amint szerzünk egyet rögtön úgy érezzük, hogy egy nagy csatán vagyunk túl, és érdemes menteni. Természetesen ezután szokott további három, az előzőnél is nagyobb csata fogadni. Röviden: rendkívül idegesítő ez a megoldás. A játékok java része felhagyott már ezzel az eszközzel, nem így akarják nyújtani a játékkal eltöltött időt (és felkaparni a legmélyebben nyugvó káromkodó-szókincsünket). Nem értem mire jó ez...


Ha! Itt járt Zorro, és még az ő keze is remegett a félelemtől!


2030-ra az Alcatraz ismét megnyitja vendégváró kapuit

amikor huszadszor látok neki ugyanannak a pályának, és betéve tudom, hogy mikor honnan jönnek és hova kell lőni, inkább unalmassá és bosszantóvá válik a játék, mint szórakoztatóvá. Szerencsére a játék automatikusan ment minden pályaváltásnál, ami némi könnyebbség, de koránt sem elegendő.

A játék többi, karakterünkre vonatozó része a megszokott: van pajzsunk, életerőnk, lőszerünk, teljesen Quake-mintára. Túl sok eredeti cuccal nem találkozunk a pályákon, ezeken is érezhető a Quake-es múlt; a fegyvereken, lőszereken, kötszerládákon túl megtalálható néhány, a Half-life-ból már ismert töltőállomás, ahol életpontjainkat regenerálhatjuk, valamint az


Most pedig egy szellemes idézet következik (pontosabban: idézés)

ideiglenes tulajdonságokat kölcsönző ketyerék. Gondolok itt a láthatatlanságra, néhány másodpercig tartó maximális erőre, ugrásra, sebességre. A játékban egyébként nagyon sovány az akción túli cselekvés: még a Quake szintjén se kell tárgyakat gyűjtögetni és megfelelő helyen használni, általában csak számítógépeket kell bekapcsolni, gombokat nyomogatni, esetleg valamit szétlőni a cselekmény folytatásához. Amikor valami okosat csinálunk, és történik valami a pálya más részén (például kinyílik egy ajtó), rövid bejátszást láthatunk az eseményről – ez mondjuk nagyon feldobja a játékot.

Harcolni? Kell!

Nem is keveset, ellenségből rengeteg van. A játékban több mint 64 féle ellennel találkozunk. Mesterséges intelligenciájukat sokat dicsérték a promó anyagokban, de ebből én keveset tapasztalok. A legtöbb, általában erősebb ellenfelek, mondjuk robotok ellen a legtöbb esetben bejön az a taktika, hogy kiválasztjuk egy sarkon azt a pontot, amikor ők még nem látnak, de mi őket már igen. Ilyenkor egy jól eleresztett sorozat mindent megold. Olykor meg sem mozdulnak a találatok hatására, és az áldozat környezetében állók a legritkább esetben kapják fel fejüket, és indulnak meg ellenünk. (A Half-Life-ban mást szoktunk meg...) A szörnyek láttán én kicsit húzom a számat: a játék elején óriáslegyek, gépvarangyok és alligátorok ellen kell felvenni a harcot, akár egy rossz szerepjátékban. Miután kijutunk a csatornarendszerből, a hüllők és rovarok helyébe hatalmas lomha robotok lépnek és néhány biztonsági őr, még később pedig azonosíthatatlan szörnyek lepnek meg. Mellesleg a robotok között néhány erősen emlékeztet egy bizonyos Quake 2 nevű játék robotjaira. A többi korszak szörnyeinek összeválogatása ennyire nem szörnyű, bár kicsit sablonos.



Az akciórészek egyébként igen nehézre sikeredtek. Sokszor megesik, hogy egy harc kimenetele a két véglet: vagy otthagyjuk a fogunkat, vagy sérülés nélkül megússzuk. Persze lehet, hogy csak én öregedtem meg, lassúak a reflexeim, remeg a kezem az egéren, ki tudja.

Fegyverekből és lőszerekből van elég, ha az egész játékot vesszük, 26 fegyver akadhat a kezünkbe. Az egyes epizódokhoz megfelelő fegyverarzenál dukál: 2455-ben egy műkéz az alapfelszerelésünk, amit természetesen nem kezünk helyett csatolunk fel, hanem mint egy implantátum épül a kézre. A műkéz hatékonyságát tovább fokozhatjuk egy felszerelhető mini motoros fűrésszel. Amikor ezt berántjuk, felcsendül a Doom-os időkből oly szépen muzsikáló láncfűrész hang, és lehet menni darabolni. Ez a kézre szerelhető megoldás a középkorban is előkerül, egy karmokkal ékesített kesztyű formájában. A többi fegyver javarészt már távoli harcokban is használható. 2455-ben első fegyverünk egy ionágyú, mely kellően sebez, elég gyorsan lehet vele lőni és nem is túl lassú a lövedék – ám van egy apró tulajdonsága, mely sok bosszúságot tud okozni: a lövedék az első falfelületről visszapattan, és ennek gyakran mi lehetünk az áldozatai. Különösen akkor kell figyelni, ha fal vagy valami más mögül célzunk, mert ha egy kicsit is belóg a fal a képbe – hiába mutat a célkereszt valamire előttünk – a lövedék a falat találja el, ahonnan az visszapattan. Az előttünk lévő fal, korlát vagy bármi más sok borsot tör még az orrunk alá: a többi fegyvernek is megvan az a tulajdonsága, hogy beleütközik az akadályba, és ha gránátról vagy rakétáról van szó, akkor a baleset általában a halálunkhoz vezet. Nekem úgy tűnt, hogy a Daikatana más fps-ekhez képest túlzottan is figyel az előttünk lévő dolgokra, míg egy fal mögül kikémlelve kilőtt rakéta szabadon úszhatott a célunk felé, itt akkor is a falnak ütközik, ha biztosra vesszük, hogy az már nem akadály. A fő baj az lehet, hogy a hasonló játékokban nagyobb szabadságot szoktunk meg.

A Daikatanának van egy apró kellemetlensége: teleportáláskor a nálunk lévő összes fegyver eltűnik. Így a következő epizódba fegyvertelenül érkezünk – pedig mondjuk izgalmas lenne az ókori Görögországban rakétavetővel irtani az ellent... A fejezetenként változó arzenálnak azért van hátulütője: mire kitapasztalja a játékos a fegyverek minden csínját-bínját egy-egy korszakban, jönnek az újak, és kezdődhet elölről az ismerkedés. A középkorban kicsit furcsállottam a "ballista" nevű kézifegyvert: eddig ismereteim szerint (például az Age of Empires remek műveltséget ad korabeli fegyverek terén) ez egy ostromfegyver, ami akár emberméretű égő farudakat lő ki, és előszeretettel használták gyalogság/lovasság likvidálására – itt égő ceruzákat lő ki.... A fegyverek közt vannak azért egész ötletesek is, a középkorban remek nekromanta pálcára lehet szert tenni, ami démonidézésre való, továbbá olyan varázspálcára, mely célkövető gömbvillámokat szór. Igaz, ezek inkább a Hereticbe valók, de azért át lehet szokni rájuk a "modern" fegyverek után. (A rakétavetőt – mint a kedvelt rocketjump nélkülözhetetlen kelléke – még külön kiemelném, mert itt tényleg felemelő érzés a rakétalövéssel párosított ugrás: olyan magasságokba lövi ki az embert, ami a Quakeben 10-es gravitáció mellett volt lehetséges. A végeredmény az, hogy használhatatlan és kezelhetetlen.)

A Daikatana is remek közelharci fegyver, ráadásul a végrehajtott gyilkolások után tapasztalati pontot kap (igen, a kard! – a játékos semmit...), és akár szintet is léphet. A kardnak összesen öt szintje van, és mindegyikhez valamilyen varázsképesség párosul. Emellett újraélesztésre is használható: ha valaki elhullt volna a csapatból, a többiek a kard segítségével feltámaszthatják.

Megkésett külcsín

Azt régóta tudni, hogy a Daikatana a Quake 2 motorjára épül. És ez elég

Rome(r)o...



Ahhoz képest, hogy milyen fiatal, Romeronak jelentős múltja van a számítógépes játékok terén. 12 évesen kezdte a programozást egy Apple gépen. Eleinte konverziókat készített, majd John és Adrian Carmackkel megalakították az id software-t. Első játékuk a később sorozattá bővült Commander Keen volt, mely anyagilag megalapozta a jövőjüket: shareware formában kezdték el a terjesztését és a közönség hamar ráharapott a játékra, s becsületesen rendelték ezerszámra a teljes verziót. 1991-ben mindhárman otthagyták addigi kenyéradójukat, a Softdisket és immáron teljesen hivatalos keretek között kezdték el működtetni az addig csak szimpla nickként használt id software-t. 1992-ben jelent meg a Wolfenstein 3D, ami aztán mindent elsöprő siker lett: ez volt talán az első igazán 3D-s akciójáték, a mai fps-ek ükapja. A Wolfenstein sikerén felbuzdulva aztán szépen haladtak tovább a maguk útján: 1993-ban Romero és a kis csapat kiadta a shareware Doomot, melyet aztán mintegy 15 millióan töltöttek le, 1994 pedig már a Doom II éve volt (mára több, mint kétmillió példányt adtak el a teljes játékból). 1996-ban következett a Quake földrengés-szerű debütálása (ami egy újabb jelentős mérföldkő az fps-ek "történelmét" egyébként is meghatározó id soft pályafutásában), 1997-ben pedig már jött is a Quake II Mindkettő felett ott bábáskodott Romero mester, de a Quake II elkészülte után otthagyta a bandát, és megalakította saját cégét, az Ion Stormot, ahol elsősorban a játékfejlesztésre koncentrál, munkáihoz a grafikus motort egykori társaitól licenceli. A Daikatanához a Quake II motorját használta, a készülőfélben levő Deus Exhez viszont már az Unreal motorját választotta – ami id-s múltját nézve azért kicsit furcsa döntés volt a maga idején.

Ha a Daikatana valószínűleg nem is lesz akkor világsiker, mint a Doomok vagy a Quake-ek, Romero rajongói tábora azért változatlanul kitart az ifjú mester mellett. Hogy merre halad tovább, talán nem nehéz kitalálni, de erősen reméljük, hogy a jövőben egy kicsit azért jobban csipkedi magát.

... és Juli(r)a



A quake-esek megszokhatták, hogy kis közösségük 99%-ban férfiakból áll. Ugyan van egy-két üdítő kivétel – pl. Amerikába szakadt hazánk leánya, Kornélia, aki sok hímegyedet kényszerített térdre (persze Quake-ben). A Daikatana csapatában is van egy hölgy, aki azzal vívta ki magának az elismerést, hogy Romerot legyőzte Quake-ben – innen rövid út vezetett a Daikatana pályatervezői címig. Azért azt ne gondolja senki, hogy elég Romerot legyőzni ahhoz, hogy pályatervezőként dolgozhassunk nála, kell oda tehetség és némi adottság is: Killcreek, alias Stevie Case rendelkezik sokféle adottsággal, melyeket a világgal is megoszt a hálón keresztül, amióta Playboy-ban a "hónap hölgye" címet elnyerte és lenge öltözetben a lencsék elé állt. Valóban nincs mit szégyellnie, bár a Daikatana is sikerülhetett volna olyan jóra, mint ő. A hölgy mellesleg Romero barátnője – lehet, hogy ennek tudhatjuk be a játék késését?

Killcreek a quake-es közösségben – főleg a playboy képek óta – valóságos szexszimbólum, rengeteg rajongója van. Szóval a perverz Quakereknek (bár ebben nincs semmi perverzió) van kiért epedezni, lehet álmodozni egy heves Quake partiról, hatalmas lövésekről, miegymás. Idő kérdése, hogy olyan mod szülessen a játékhoz, ahol egy Killcreek skinű modellt kell üldözni és mindenféle segédeszközt kell felkapni fegyverek helyett... (Hm – EZ már tényleg perverzió.) Aki többre kíváncsi, az megtalálja a Playboy képeket itt (talán még élni fog a link): http://members.bellatlantic.net/~deadboat/, aki pedig olvasni is akar a hölgyről, annak egy celebrity oldal: http://www.pluhextreme.com/killcreek.asp. Végül érdemes megnézni a Ion Sstorm honlapján a Daikatana team alatt Stevie Case képét és összehasonlítani a Playboy képekkel – ugye mit tesz a smink meg egy jó fotós?

nagy baj. Mármint az, hogy régóta tudni ezt. Amikor elhintették róla az első híreket, a még meg sem jelent Quake 2 grafikus motorja volt a képzeletbeli csúcs. Ma már nem az, habár a Half-Life-ban (kezdem magam már kellemetlenül érezni, hogy mindig ezt a játékot hozom fel etalonnak) elég rendesen továbbfejlesztették a képességeit: az például kimondottan jeleskedett az újítások terén (átlátszó textúrák, lövésnyomok a falakon, ködeffekt 32 bites színmélység). A Quake 3 és az Unreal tournament idején azért már kissé fapadosnak tűnik a felturbózott Q2 engine is. A grafika szögletes, a modellek laposak, geometriailag sem olyan meggyőző a terep. Ráadásul a grafikusok és a pályatervezők sem alkottak valami hatalmasat: egytónusú, komor színek fogadnak, az első pályákon a barnán és a zöldön kívül más nincs is. Kicsit a Q2 design-jára emlékeztet, ahol a sárgásbarna és néhol szürke elemeken kívül más színt alig láthattunk. A színes fényekkel viszont sokat játszanak (olykor talán kicsit túlzásba is viszik a dolgot és discofényben tündökölnek egyes pályarészek). A pályák felépítésében sem nyújtottak sok újdonságot (bár az is lehet, hogy ezen a területen már nem lehet), sokszor támadt az az érzésem, hogy a Quake 2, Half-life vagy az Unreal egyik pályáján járok.



Egy kiállítás képei. A legnagyobb természetesen a gonosz Mishimo bácsié

Hangok terén sem jeleskedik a Daikatana. A fegyverek hangja átlagos, de inkább az alatti, a hanghatások átlagosak, a beszélgetések pedig monotonak, felolvasás- szerűek. A zenékkel nem volt bajom, némelyik külön is megállja a helyét, aláfestő zenének pedig tökéletesek. A 3D hangok hiánya viszont szinte ciki 2000-ben. Egyelőre csak szeteróban szól a játék, bár ígérik a patch-et... ahogy azt már megszokhattuk.

Szerencsére a játék igénye is a fenti paraméterekhez igazodik: állítólag egy 233-as pentium 32 mb rammal már elegendő a futtatáshoz. Ezen kicsit ráncolom a homlokom, mert egy 400-as pentiumon, 96 mb ram mellet és egy 16 mb-os TNT mellett is rendesen szaggatott a játék, a töltési időket pedig jobb, ha meg sem említem (hosszú percek). Több forrásból, hallottam, hogy a játék szaggat még egy kisebb erőművön is (Geforce256 mellett), úgyhogy én csak nyeltem a sima TNT-mmel amikor egy nagyobb nyílt területre értem – ekkor 2-5 képkocka pergett le előttem másodpercenként, ami azért kissé megnehezíti az "instant" action-t.

Multiplayer

Az fps-ekhez úgy hozzátartozik a multiplayer mód, mint cipőhöz a talp, hogy egy frappáns hasonlattal éljek. Természetesen itt is van sok minden: a deathmatch és a ctf szerintem már mindenkinek a könyökén jön ki (mármint az ismertetésük, hogy mi is takarnak ezek az elnevezések – magára a stílusra azért igen nehéz ráunni). Ami új a DeathTag, ahol egy bombát kell elhelyezni az ellenfél térfelén, majd hazaszökni. Otthon értékes pontok várják a játékost. Ezt a modot 4-en, két csapatra osztva lehet játszani. A kooperatív módban maximum hárman lehet játszani, természetesen a főszereplőket alakítva. A játékból hiányoznak a botok, akiknek a jelenlétét szinte biztosra vettem – ha már egyszer leprogramozták két személy AI-jét is, miért nem használták fel a botok vezérlésére a kódot? Az Internetes játék egyébként rendben van, még modemről is tűrhetően játszható, nálam nem akadt különösebben a játék. (Kicsit gyorsnak tűntek a szereplők ugyan, bár lehet, hogy a hajnali 3 óra miatt tűnt így...) Szerverből viszont keveset talált a program, jó, ha nyolcra akadt.

Aki szereti a stílust, annak – nehéz kitalálni – melegen ajánlom a Daikatanát, ha más nem, hát kipróbálásra. Aki valami újra, különlegesre vágyik az fps-ek korában az csak végső esetben nyúljon hozzá. Az Unrealnek anno erős versenytársa lett volna, de hogy 2000-ben mit akar, azt nem tudom. Talán egy vigaszdijat... Ahhoz képest, milyen volt a beharangozása a játéknak nagy csalódást okozott. Ezt a csalódást jól példázza egy internetes szavazás, mely arra a kérdésre keresi a választ, hogy érdemes-e a Daikatana demot letölteni? A közel 1000-es mintából 62 százalék arra szavazott, hogy időfecsérlés...

Mondjuk megértem, hogy Killcreek mellett Romero mással volt elfoglalva, de azért a Daikatanára talán több energiát szánhatott volna. Az alapelképzelésben mondjuk volt ráció, de a végeredmény az lett, ami értelemszerűen várható, ha egy játékot három éven csinálnak ugyanazokon az alapokon: eljárt felette az idő.

Gáspár

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Hm, hátn em rossz, de sokkal nagyebb volt a füstje, mint a lángja

végítélet

73%

SHADOWWATCH

★ A Red Stormnál vettek egy Amiga 500-at

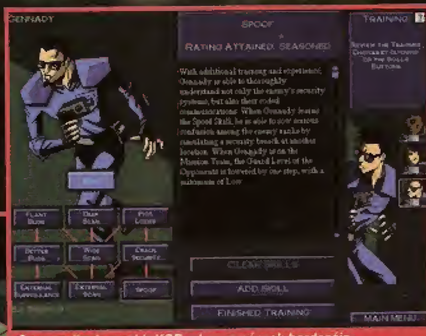
SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Red Storm
Kiadó: Red Storm
website: www.redstorm.com
Minimum konfig: P166, 32MB RAM
Ajánlott konfig: P200, 64MB RAM
3D gyorsító: –
Multiplayer: –

Azért ez a Tom Clancy nem semmi egy alak! Nyugodtan eléldegélhetett volna a világ végéig a politikai krimijeinek, akcióregényeinek és forgatókönyv-adaptációinak sikeréből (na ja, a Vadászat a Vörös Októberre, a Patriot Games és a Rainbow Six után, ha a kuala lumpuri telefonkönyvre nyomtatnák rá, hogy írta Tom Clancy, az is milliós példányszámban kelne el a világ minden táján), de nem, a mi jó Tamás bátyánk a kényelmes irogatás helyett (azaz inkább mellett) a játékfejlesztés és -kiadás ingoványos talajára merészkedett. Ez mondjuk még nem egy nagy kunszt, Douglas Adams is erősen besegített a Starship Titanic fejlesztésébe, és Terry Pratchettnek is volt némi köze a Discworld Noirhoz – Tom azonban saját pénzéből alapított céget Red Storm néven, és saját könyveit kezdte el játék-formába önteni a "bejáratott név + új forma = busás haszon" egyszerű matematikai összefüggésére alapozva a jövőt. Az ötlet elképesztő mértékben bejött: a Vörös Vihar első játéka, a Politika – annak ellenére, hogy finoman fogalmazva is igen gyengécske volt – meglehetősen nagyot aratott a toplistákon. Clancyék mérhetetlen mázlijára következő művükkel, a Raibow Sixszel sikerült műfajt teremteniük (annak ellenére, hogy az ötletet a méltatlanul elfeledett Spec Opsból nyúlták), a "tactical shooter" kifejezés azóta is roppant csábítóan cseng minden játékfejlesztő csapat számára (a klónok sora Delta Force-tól SWAT 3-ig igen hosszú, de korántsem lezárt). A csapat innentől átállt a tömegtermelésre, ontják a Rainbow Six-folytatásokat és -kiegészítőket, elégedetten szemlélgetik a bankszámlájuk egyenlegében megjelenő újabb helyiértékeket, és közben néha-néha bátortalan próbálkozást tesznek, hogy egy-egy újabb Clancy-regényadaptációval örvendeztessék meg a rajongókat és hozzák a frászt a konkurens kiadókra és fejlesztőkre. A "néha-néha" meglehetősen lazán értelmezhető ideje most ismét eljött, ezúttal a Politika és a Ruth-less.com folytatásának tekinthető Shadow Watch című regény van so-ron, ami egy Jagged Alliance/X-COM-stílusú körökre osztott kommandós stratégia köntösében próbálja becserkészni a sikerlisták élvonalát.



Óh, azok a boldog Commodore-os idők!





Gennagyij a legszebb KGB-s hagyományok hordozója



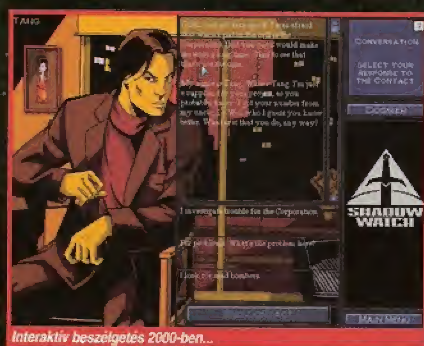
A franc ezekbe a CCCP feliratú cuccokba: mindig ezekkel van baj!

Nem hold, űrállomás!

Történetünk – Clancy apótól abszolúte nem meglepő módon – a közeljövőben játszódik. A cyber-őrület, az Internet-mánia lecsillapodott, a tudomány (na és a nagytőke) a virtuális valóság és egyéb butaságok helyett ismét a hatvanas-hetvenes évek sláger-témáját, az űrkutatást célozta be magának. Hamar bizonyossá vált, hogy a komolyabb űrutazásokhoz, kutatásokhoz mindenképpen szükség van egy Föld körüli pályán keringő kozmikus központra, egy szuper űrállomásra. Igen ám, csakhogy az oroszok jó öreg Mirje eddigre már ócskavasnak is csak erős jóindulattal titulálhatóan szédeleg valahol, így muszáj egy vadonatúj űrállomást építeni és fellőni a világűrbe. Ahogy az cyberpunkéknál ilyenkor lenni szokott, a világot uraló megavállalatok szépen összekapnak az évezred üzletének számító sokmilliárdos megbízáson, így végül az állomást építő cég meglehetősen kényelmetlen helyzetbe kerül. A hoppon maradt konkurensektől kezdve a szervezett alvilágon át az újhullámos vallási szektákig a földkerekség szinte minden valamilyen hatalommal is bíró szervezetének az érdekében áll valamilyen úton-módon

megzavarni, késleltetni, vagy teljesen tönkretenni a projectet – esetleg csak úgy szórakozásból keresztbe tenni nekünk (mert az ugye sejthető volt, hogy mi ennek a vállalatnak az oldalán küzdünk a játékban), mert az most éppen úgyis divat. Mivel a tét nagy, gondos cégünk ennek megfelelő súlyú lépéseket tesz a project biztonságának megőrzésére: egy teljes hat főt (fél tucat!) számláló kommandót állítanak össze, akik majd megoldanak mindenféle problémát, ami csak felmerülhet időközben. A csapat összetétele a Raibow Sixhez hasonlóan elég vegyes, mindenféle tekintetben. A vezér, Archer, egy angol nég... khm, szóval angloafroamerikai (még mielőtt még megtámad egy kisebbségi ombudsman), aztán van egy háromajtós szekrényhez hasonlatos kanadai verőemberünk a hangzatos Bear név mögé bújva (igaz, egy ilyen névtől ki is várna egy nyeszlett figurát?), továbbá akad egy kínai kungfus lánykánk, egy spanyol gránátzsonglőr robbatási szakemberünk, végül egy amcsi mesterlövész hölgy és Gennagyij, a szimpatikus orosz felderítő zárja a sort. Mindenki különféle képzettségekkel rendelkezik, amiket aztán kedvünkre fejlesztgethetünk tovább, ezzel némi RPG-ízt keverve a dologba. Na nem túl sokat, csak éppen eleget ahhoz, hogy ne találomra válasszuk ki, melyik embereinket is visszük a következő akcióba. A karakterek jól kidolgozottak, kiegyensúlyozottak, mindegyik jól használható, és mindegyiket fel is kell használnunk a különféle típusú bevetések során.


Az óvatos duhaj a fokozatosság lenini elvét követi behatoláskor

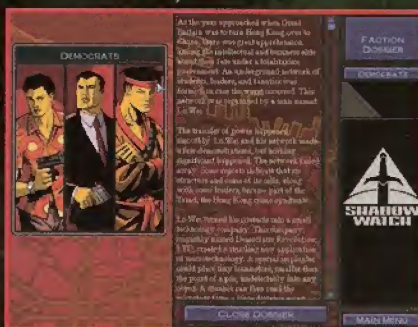


Interaktív beszélgetés 2000-ben...



Világjárók

Problémából persze akad bőven, az életünket megkeserítő három fő csoportosulás pedig egyben meghatározza kalandjaink színhelyeit is. Rio de Janeiróban egy egész Latin-Amerikára kiterjedő vallási mozgalom, egy amolyan hardcore hitgyüli, a Fény Rendje fanatikusaival gyűlik meg a bajunk, Bajkonur szebb napokat is látott városában egy orosz tudócsoport köré épülő katonai szervezet, Hong Kongban pedig maga a kínai maffia lesz az ellenfelünk. A boksz szupernehézsúlyban és szabadfogásban zajlik, senkitől ne várjunk különösebb fair playt... A játékban ez úgy jelenik meg, hogy mindhárom említett városban öt-öt küldetést kell letudnunk, majd utazhatunk a következőbe – a legvégén pedig tizenhatodiknak egy minden addiginál nehezebb bevetés vár ránk (a színhely maradjon meglepi – bár nem túl nehéz kitalálni...). A bevetések előtt még némi nyomozgatás is vár ránk, az itt szerzett információk mennyiségétől és milyenségétől függ, hogy mi is lesz éppen a következő feladat. A gyakorlatban ez úgy néz ki, hogy minden városban van 25-30 kidolgozott küldetés, és attól függően, hogy a nyomozás során mit csinálunk (nem kell semmi komolyra gondolni: annyi az egész, hogy a párbeszédek során milyen kérdéseket és válaszokat választunk az előre felkínáltak közül), adja be a program az éppen aktuálisan nekünk kisorsoltat. Ez tök jó dolog, mert – mivel a program minden új játék indításakor újra randomizálja, hogy melyik helyszínen mi történik, ki a rosszfiú stb. – tizedszeri újrajátszásra is nagy valószínűséggel teljesen új történetet és új küldetéseket kapunk. Az már egy más kérdés, hogy az egyszeri játékostól már az is nagy teljesítmény, ha az első pálya után nem szalad ki sikítva a világból a grafikát látva, nemhogy tizedszer is nekiülne végignyomni...



Ezek itt a hongkongi demokraták. Milyenek lehetnek a nacionalisták?

Ízlések és pofonok

Ha jól látom, sikerült majdnem a cikk feléig eljutnom úgy, hogy egyetlen rossz szót is szóljak a játék vizuális megjelenéséről – de mivel mostanra már valószínűleg mindenki megcsodálta az oldalon mindenfelé vészjóslóan meredező screenshotokat, muszáj lesz errefelé kanyarítanom a szót, és kinyitni a verbális pofonládát a Red Storm grafikusainak számára. Kérem szépen, ez nem demó, nem béta, nem mobiltelefonra vagy gameboyra írt verzió és nem is áprilisi tréfa: ez a játék a maga konkrét valójában így néz ki. Az Úr kétezredik évében, a GeForce 2-es videokártyák, a százezerszámra szórt poligonok, 1600*1200-as felbontások, bumpmappingok, multitextúrázások, többszörös antialiasok és egyéb tiszteletet parancsoló nevű varázsla-


A rendőrség csupa "szellemes" zsaruval van tele



Ott középen a kék norvég nem halt ám meg! Pihen...

tok idejében egy játék teljesen komolyan így néz ki. A fura az az egészben, hogy erre még külön büszkék is a Red Stormnál, ugyanis a játék minden előzetes hirdetésében a legfontosabb szalagcímek között emlegették az "egészen egyedi, képregény-stílusú megjelenést". A konspiráció pedig még tovább gyűrűzik, mivel az amerikai online magazinok többsége (odaát már április elején megjelent a játék) szintén véres kardként hordozza körbe a Shadow Watch grafikáját, mondván, milyen szép, meg hangulatos. Most mindenki tegye a szívére a kezét (vagy bárki más szívére – hátha nem érti féle az illető) és mondja meg, de őszintén: ez szép? Ez hangulatos? A grafikai engine méltó a 256 színű, textúrázatlan, kopár környezethez: izometrikus 3D terepen szaladgáló sprite-ok, zoomolásról, szabadon mozgatható, vagy legalább 90 fokonként forgatható kameraállásról ne is álmodjunk. Ráadásul az egész hóbelevanc nem hajlandó 640*480-nál magasabb felbontásban futni, ami ma már szintén alulról súrolja az igénytelenség fogalmát. A hihetetlenül unalmas és... khm, most mit szépítsem, szóval randa színösszeállítások teszik fel a koronát az egészre: az még hagyján, hogy a CGA-s időket idézvén rendesen meg lehet számolni a képernyőn egyszerre használt színek számát, de míg a hongkongi és riói pályákon eszméletlen barna-túltengésben szenved a játék, addig az oroszoknál hirtelen minden kék-zöld lesz. Mindez olyan monotonitással tárul elénk, hogy egy-két óra Shadow Watch után olyan szivárványszínű csodának fog tűnni a legvisszataszítóbb szürke lakótelepi betondzsungel is, hogy ihaj – ami persze alapjában véve tök jó dolog, meg emeli az ember általános hangulatát, de hát nem biztos, hogy ez volt a játék célja. Különben vettem a fáradtságot, és utánanéztem a credits-listában: mindezt hét (!) grafikusnak sikerült összehoznia, egy éves (!!!) munkával...



Ronda és finom?

A különféle Operational Art of Warokon, 12 O'Clock Highokon és Chokitoreklámokon edződött jellemeket (gyk. Most egy zseniális újság zseniális főszerkesztőjét kóstolgatja Hancu koma – CoVboy) persze nem rettenti el a puritán grafika: a "ronda és finom"-elméletbe vetett rendíthetetlen hit csodákra képes, a viharvert játékos pedig fintorogva bár, de szemügyre veszi, milyen játék is lapul a kerítésszaggató kivitelezés mögött. A grafikai terror okán tett rövidke (?) kifakadás előtt valahol ott hagytuk abba, hogy kimegyünk a városba nyomozgatni, majd a kapott infók alapján összeválogatjuk az akcióra induló brigádot (a hatból hárman mennek éles bevetésre, viszont ha csak egy embert is veszítünk annak a közismert kétszer négybetűs felirat megjelenése az egyenes következménye). Nyolc típusú küldetésünk lehet, az emberrablástól a szimpatikus "mindenkit kiirtunk"-mottójú mészárszéken át a túszszabadításig bezárólag. Ha végre kinn vagyunk a terepen, jön a már említett vizuális sokk, a C64-es időket üdvözült arckifejezéssel felemlegető veteránoknak azonban nemcsak a grafika okán juthat eszébe a jó öreg Laser Squad – az egész koncepció és játékmenet ebből a régi klasszikusból lett átemelve. Adott tehát a négyzethálós ráccsal lefedett terepen a három emberünk, mindegyik a magához való fegyverével, és az egy körre beosztható akciópontjaival felvértezve. Bármit csinálunk, az akciópontba kerül, ha elfogyott, jön a következő karakter, majd az ellenfél köre, és – amennyiben maradt élő emberünk – folytatódik elölről az egész móka. Az előbb említett "bármi" csalókán nagy szabadságot feltételez, azonban az embereink által végrehajtható akciók skálája nem mondható különösebben szélesnek. Tudunk mozogni (akár futva is), forogni, letérdelni a biztosabb célzás érdekében, aktuális fegyverünkkel vadul lövöldözni (csak ha ellenfél van a látómezőnkben, a céltalan pusztítás sajnos (?) kizárt), egyszerű (ajtónyitás, egyebek) és karakterspecifikus (speciális képzettségek használata) dolgokat művelni. Ez mind jól hangzik, és az irányítás is magától értetődő, könnyen megtanulható, kézreálló. A gond csak az, hogy a Red Storm designerei igen szűkmarkúan osztogatták az akciópontót bakáinknak: alapállapotban körönként három pontot kapunk, azaz ennyi dolgot csinálhatunk. Teszem azt három lépést tehetünk előre, vagy kinyithatjuk az ajtót, ami előtt állunk, beléphetünk rajta, és félreállhatunk az útból, hogy a többi karakterünk is be tudjon jönni. Talán mondanom sem kell: ez roppant kevés, és nagyon széttördeli a játékot, hogy szinte lépésenként átadjuk a pályát az ellenfélnek, majd visszakapjuk. Ha egy emberünk stresszhelyzetbe kerül (ellenséget lát, megsérül stb.), az adrenalin-túltengés plusz akciópontok képében jelentkezik. Ez a jópofa ötlet (kb. olyan, mint a Final Fantasy 8-ban a limit-rendszer, ahol ha harcban egy kritikus szint alá esett a karakter életereje, elkezdett marha nagyokat ütni) még kiegészül annyival, hogy minden karakternek van egy morál-szintje, és ha az aktuális akciópontok száma efölé mászik, elveszítjük az ember irányítását, amíg le nem nyugszik egy kicsit. Az irányítás és a harcrendszer tehát jó, csak utóbbi egy kicsit sekély, tulajdonképpen semmivel sem nyújt többet (sőt, még kevesebbet is!), mint a tíz éves Laser Squad, újkori rokonaival szemben (Jagged Alliance 2, Incubation, vagy akár az egy-két hónappal ezelőtt ezeken az oldalakon igen csúnyán lehordott Abomination) pedig csúfosan lemarad az összehasonlítás szinte minden területén. A zene legalább élvezhető (különösen a brazil pályákon jó), a hangeffektek viszont leginkább a "minimal art" művészi irányvonalát követik.

Rokon lelkek

Jagged Alliance 2.
A Laser Squad-klónok tavaly ősszel megjelent új királya, kellemes kis sztorival, izgalmas játékmenettel, pergő akcióval. Szegény Shadow Watch nincs vele egy súlycsoportban. (ld. *576* '99/9 – 88%)

Incubation
A játék, amelyben a Blue Byte megmutatta, hogy nem csak a Settlerseké a világ. Ideje lenne már egy második résznek (ld. *576* 97/11 – 90%)

Na most akkor mi van?

Ezzel a szub-igénytelen képregénystílussal és összecsapott harcrendszerrel a Shadow Watch nekem egy nagyon alacsony költségvetésű "dobjunk össze valamit pár hónap alatt!" mottóval készült produkció benyomását keltette. Namost a gond az, hogy tudom, hogy nem ez az igazság, és a fejlesztők egy csomót dolgoztak, hogy kijöjjön ez a képregény-feeling, hogy a történet százféleképpen újrajátszható, az irányítás egyszerű, de mindent lefedő maradjon meg ilyesmik. Csak hát az a szomorú helyzet, hogy ezeknek a dolgoknak a nagy része marhára nem jött össze nekik. Nem baj, azért nem fognak éhenhalni szegények, sőt, a dobozon díszelgő Tom Clancy név is el fogja adni a játékot jó sok példányban. Csak remélni tudom, hogy ezek után a Red Storm-fejlesztők és a játékosok is rekordgyorsasággal menekülnek vissza a jól bevált Rainbow Six-folytatások futószalagjához, és ezt a nagyon félresikerült Shadow Watchot sürgősen elfelejtik...

Hancu

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

A cipész maradjon a kaptafánál, Clancyék meg a Rainbow Sixnél

végítélet

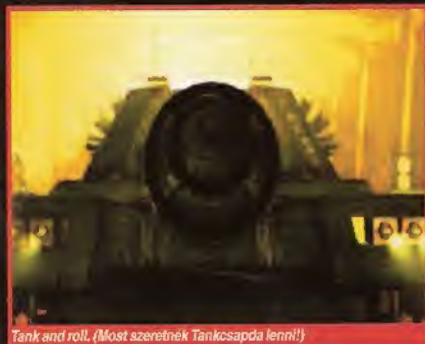
66%

DOGS OF WAR

★ Ha a kutyaugatás nem is hallik az égig, azért fel lehet figyelni rá

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Silicon Dreams
Kiadó: Talonsoft
website: www.talonsoft.com
Minimum konfig: P-II266, 32MB RAM
Ajánlott konfig: P-II 400, 64MB RAM
3D gyorsító*: Direct3D
Multiplayer: modem, LAN, Internet

Újabb hónap, újabb RTS-ek – körülbelül ezzel az elmés kitétellel tudnám legjobban érzékeltetni azt a fásultságot, amely akkor fogott el, amikor megkaptam eme írás vizsgálódásának tárgyát, a cím alapján sokat sejtető Dogs of Wart (= "A háború kutyái"). Az utóbbi hónapok stratégia-dömpingje ugyanis kezdett lassan unalmassá válni a számomra: 2000 első fele körülbelül úgy telt el, hogy CoVboy maestro megdobált havonta 2-3 RTS-el, én meg általában jól leszedtem róluk a keresztvizet, mert színvonaluk legjobb esetben is csak erős közepesnek volt nevezhető. Éppen ezért kap-tam fel a fejemet, amikor a monitoromon megjelent az igényes 3D-játéktér, és belém fojtotta a "namámegint, mijezasit"-kiáltást. Igencsak ígéretesnek indult az a pixelhalmaz, amely előttem díszelgett, és már kezdtem reménykedni, hogy az idei év első jó RTS-se került ki a Talonsoft keze alól. Aztán elkezdtem játszani a programmal...


Tank and roll. (Most szeretnék Tankcsapda lenni!)

Űrmajmok a kutyaólban

Először is, ki kell hogy ábrándítsak mindenkit, aki a cím alapján Frederick Forsyth azonos nevű könyvének (illetve a belőlele készült fim) feldolgozására, esetleg a Star Trek Deep Space Nine sorozat hasonló című epizódjának adaptációjára, neadjisten' harcikutya-szimulátora számít. A Dogs of War kerettörténete ugyanis egy ezerszer lerágott csonton csámcsog ezeregyedszerre, és egy fiktív jövő univerzumának egyik távoli bolygóján játszódó ember-ember, illetve ember-alien konfliktusokból merít. Valahol 2200 környékében járunk, a Talonsoft optimista jövőképében, ahol az emberi faj még nem irtotta ki saját magát, sőt, az Imperial Order nevű féldemokratikus társadalmi berendezkedés (khm, szóval diktatúra) szárnyai alatt sikeresen gyarmatosította az univerzum párszáz bolygóját. Ilyen kolónia a Primus bolygórendszer negyedik planétája is, amely a roppant fantáziadús Primus IV névre hallgat, ám jelentősségében kiemelkedik a többi leigázott bolygó közül. A Primus IV-en ugyanis egy olyan, anyag található, amely kellemes tulajdonságaival (mindenekelőtt gyémántkeménységével) forradalmasította az ipart, nem utolsósorban a haditechnikát. Erre az SL18 névre elkeresztelt matériára természetesen igen nagy szüksége van a diktatúrának az újabb hódításokhoz, ezért az Imperial Order felsővezetői nem nézik jó szemmel, amikor a Primus IV telepesei úgy döntenek, hogy elszakadnak tőlük, és független kereskedőbolygót varázsolnak a Primus IV-ből. És ahogy az már lenni szokott, a nézetkülönbségek véres háborúhoz vezetnek, amelyben az Imperial Order katonái és a telepesek Warmonkeys névre hallgató zsoldosai mellett vendégjátékosként részt vesznek a bolygó állatvilágának jeles képviselői, a dinoszaurusz-bogár keverékre emlékeztető Mantaik is. (Egyébként a játék kezdeti címe is Warmonkeys, azaz "Űrmajmok" volt.) És hogy hogyan jönnek mindehhez a kutyák? Fogalmam sincs, de CoVboy majd biztosan beszúr ide valami okosat... **(Miért mindig én?! Kérdezzétek Darwint vagy Micsurin elvtársat, törzsfejlődési vagy hibridizálás kérdésekben ők az illetékesek – CoVboy)**


Távoli lövés... Gól!


Most kivételesen nem a híd van túl messze, csak a kamera

Keménymag

A vidám galaktikus erőpróbát 10-10 küldetésen keresztül irányíthatjuk (a Mantaikat nem lehet választani), ami első hallásra kevésnek tűnhet, ám a küldetéseket ismerve nyugodtan kijelenthetem, hogy 20 is bőven elég. A missziók ugyanis igen keményre és alkalmasint hosszúra sikeredtek, már az első pályák is komoly fejtöréseket okozhatnak (utoljára talán a Myth volt az a játék, amelyik hasonló szinten nehezedett). Mindig több küldetéscélt kell teljesítenünk, amelyek játék közben változhatnak is, és hosszú idő után ez az első olyan stratégiai játék, ahol komoly pálya- és hadjárattervezői munka nyomait véltem felfedezni. Ebből a szempontból tehát csillagos ötösre vizsgázna a Dogs of War, ha nem csalna a gépi ellenfél. Sajnálatos módon azonban, történnek néha megmagyarázhatatlan dolgok a játékban. Különösen a feltételhez kötött eseményeknél zavaróak ezek a "beépített cheat"-ek. Az egyik pályán példának okáért, ha nem ölünk le elég gyorsan néhány egységet, akkor azok riadóztatják a többit. Ha azonban sikeresen kivégezzük őket, mielőtt még megnyikkanhatnának – nos, akkor is támad a többi egység, mintha a néhai katonák szelleme riadót fújt volna a túlvilágról... A hadjáratok néhol már Mission Impossible-utánérzésbe hajló jellegét csak tovább erősíti az irányítás, ami nem rossz, csak éppen a játék műfajából adódóan bonyolult, és ugyebár, amíg a mesterséges intelligencia hipp-hopp tüzet nyit az egységek látóterébe kerülő ellenfelekre, addig egy gyarló embernek bizony beletelik néhány másodpercbe, amíg kiadja a megfelelő parancsokat. A nehézségtől és a csalástól eltekintve azonban a játék érdemi része (tehát a játékmenet) egészen korrektül sikerült, és a kezelés is a használhatóság keretein belül maradt (a kameramozgatást például kifejezetten jónak tartom, még ha néha lassúnak is tűnik). Az ördög azonban a részletekben lakozik, és az apróságokat vizsgálva bizony kiderül, hogy Dunát lehetne rekeszteni a Dogs of War kisebb negatívumaival. (Jó, ne legyünk szőrös szívűek: Kis-Dunát.)

Kutyabaj

Ha már a küldetések szóba jöttek, hadd kezdjem el itt a morgolódást: a nagyszerűen megtervezett térképek és missziók sem tudják elfeledtetni

Rokon lelkek

Force 21
Érdekes kis elképzelés alapján készült RTS a közeljövő háborújának viszonylag realista ábrázolásával. (ld. 576 '99/10 – 79%)

MechCommander
A "klasszikus" RTS-ek között is lassan klasszikusnak számító darab a Battletech jól ismert óriási (na jó, elméletben legalábbis óriási) harci robotjaival (ld. 576 '98/9 – 90%)

azt, hogy szinte az összes feladatot csak egyféleképpen lehet teljesíteni. Ez már csak azért is idegesítő, mert nem lehet játék közben menteni (csak az egyes küldetések között), így a hadjárat vége felé már igen sokszor fogunk a Replay gombra klikkenteni, amíg rájövünk, hogy mi a megoldás. Aztán, van egy-két dolog, amit nem egészen értek, hogy miért került bele a játékba. Például, néhány küldetés előtt többé-kevésbé befolyásolhatjuk a csapat összetételét oly módon, hogy egy fix összegkeretből vásárolunk némi felszerelést. A felszereléshez legénységet rendelhetünk, amelyből öt különböző tapasztalati szintűt különböztet meg a program, attól függően, hogy az illető katona mennyi küldetést élt eddig túl. Sajnálatos módon azonban ezek a tényezők vajmi kevés befolyással vannak a játékra: a csapatösszetétel legalább 80%-át szinte mindig a gép határozza meg (sokkal szimpatikusabb lett volna a Mechcommander "szabad kéz"-megoldása), az öreg veteránok pedig semmi szemmel látható pluszt nem mutatnak harcban. Látszik, hogy ezek a játékelemek azért kerültek volna a Dogs of Warba, hogy valami színt vigyenek a programba, ebben a formában azonban nem volt értelme erőlködni velük a készítőknek. Igen-igen elégedetlen vagyok a játéktérben kolbászoló harci kütyükkel is. Mivel egy Mechcommander-szerű taktikai-stratégiai játékról van szó, nincsenek épületek és nincs egységgyártás (a meglevőkkel kell minél jobban helytállni), elvárható lett volna, hogy különösen nagy figyelmet szenteljenek az egységek kinézetének. Az Imperial Order és a Warmonkeys azonban egyaránt siralmas armadával rendelkezik: ágas-bogas pixelkinövésekkel tarkított, tökéletesen fantáziátlan téglatestek, hordók és gúlák küzdenek a földön, vízen s levegőben, és ez rendesen hazavágja a hangulatot. Ezeknél a tanknak és tüzérségnek kikiáltott retteneteknél még a Force Commander egységei is sokkal szebbek... Ráadásul, az egységek mesterséges intelligenciájával is gondok vannak. Na nem a harc terén (azt a részt talán túlságosan is jól oldották meg a készítők...), hanem a mozgásoknál. A földi egységek összeakadnak, egymást akadályozzák, nem bírják megtalálni az optimális utat, és néha a 3D-terepbe is beragadnak. A Direct Control néven futó opciót ("beköltözés" egyik egységünkbe, és third person nézetből történő irányítás) használva is hasonló problémákkal szembesülhetünk: a mozgás (és itt még a kezelés is) katasztrofális, különösen a légi egységeknél (olyan, mintha folyamatosan szélviharban repülnénk). Felesleges volt időt és energiát pocsékolni erre az opcióra (még akkor is, ha néhány küldetésnél kifejezetten szükség van rá), ésszerűbb lett volna inkább az egységek külcsínét javítani, esetleg a méretüket növelni. Egy-egy combosabb küzdelem átlátásához elengedhetetlenül szükséges maximális kamerazoomnál ugyanis gyalogosaink kis pixelpiszkokként látszanak, amelyeket nemhogy irányítani, de felismerni is lehetetlen...


A Jurassic Park után szabadon (vagy esetleg: Stego Raiders)


Mazochisták a csatákat műholdkép alapján irányítják

Helyedre!

Az egységgondoktól és a Direct Control nézettől eltekintve a Dogs of War körítése nagyon kellemesre sikeredett. A gazdagon textúrázott 3D-terep szemet gyönyörködtető, nekem kifejezetten szimpatikus volt, hogy nem éles poligonhatárokkal dolgozik az engine, hanem inkább a Populous 3 tájaira emlékeztető szelídebb lankákkal (bár, most a mellettem ülő CoVboy beszólt, hogy neki meg a poligonosdi tetszik jobban, szóval, ízlések és pofonvágom). **(Én ugyan "pRolilgont" mondtam, mert szeretem a szóvicceket, de süketekkel is szívesen bokszolok, azon ne múljék senki jó közérzete! – CoVboy)** A robbanások és egyéb effektek (például a víz fodrozódása, vagy az ég felhői) is kihozzák a 3D-kártyákból azt, ami elvárható így 2000 derekán (habár egy picit gazdagabb időjárási skála belefért volna még a programba), a bevezető mozi pedig nagyon ott van a szeren – kár, hogy az a játék egyetlen mozija, onnantól kezdve ugyanis csak a grafikus motorral készített kis eligazításokat kapunk a küldetések előtt. A kezelőfelület azonban erősen felejthető, míg a zene színvonala valahol az "átlagos" és a "hmmm..." között mozog (hogy ez a hümmögés elismerő, vagy csalódott, az attól függ, hogy ki mennyire szereti az effajta "militarista" muzsikát).

Hát, érdekes játék ez a Dogs of War. A hadjárat része dögnehéz, multiban pedig szórakoztató, de építkezés nélkül valahogy nem az igazi (arról nem is beszélve, hogy a multiplayer térképek kb. fele ismerős lehet a hadjáratokból). Az engine kivitelezése nagyszerű, de az egységek rondasága és a sok pici hiba csírájában fojt el minden hangulatkezdeményt. Éppen ezért csak stratégia-fanatikusoknak – és főleg kitartó profiknak – javaslom kipróbálásra (nem véletlen a játék dobozán a "15 éven felülieknek" ajánlás), amatőrök és műkedvelők maradjanak inkább a tavalyi Force 21-nél, amely hasonló műfajban bizonyított – megjegyzem, valamivel meggyőzőbben, mint a Dogs of War. Az előző hónapok RTS-eihez hasonlóan ez a játék sem fogja nagyon megzavarni a stratégiai játékok piacának (túlságosan is) nyugodt állóvizét.

Stöki


Egy ekkora horda mantai azért hagyhatna már némi nyomot a hóban

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Van ugyan egy rakás hiba, de azok csak aprócskák

végítélet

78%

FLYING HEROES

★ Heroes of Flight and Magic (vagy inkább Tragic?)

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Illusion Softworks
Kiadó: Take 2 Interactive
website: www.flying-heroes.com
Minimum konfig: P166, 64MB RAM
Ajánlott konfig: P-II 400, 128MB RAM
3D gyorsító*: Direct3D
Multiplayer: LAN, Internet

Amikor először hallottam, hogy a Hidden and Dangerous alkotói valami Flying Heroes című játékot készítettek, rögtön felcsillant a szemem. A címből ítélve valami jó kis I. világháborús, repülős szimulációhoz dörzsöltem a tenyerem. Igaz, amikor a játékot a kezembe kaptam, már sejtettem, nagyjából mire számítsak: egy fantasy környezetben játszódó, lövöldözős akciójátékra. Nem lepett meg tehát, amit az intro animációban láttam – vagy legalábbis eleinte még nem... A képernyőn először néhány egzotikus táj sejlik fel, majd egy aréna, amit szemlátomást harci játékokra terveztek. Nem is késik a csatajelenet, s kezdésnek néhány hatalmas madár röppen elő, a hátukon egy-egy emberrel. A madarak fedélzeti géppuskával is fel vannak szerelve, s nyomban tüzelni kezdenek: egy sárkányt vesznek célba – vagy legalábbis a hátán ülő gladiátort. Eddig a pontig minden nagyon tetszett – elvégre egykor a kedvencem volt a Panzer Dragoon, s a szereplőket mintha egyenesen onnan vették volna kölcsön. Azonban tovább "bonyolódik" a történet. Egy felfegyverzett léghajó tűnik fel, ami bekergeti egyik madarat az árkádok alá. A léghajó ugyan elég lomha, de a lövedékei csak úgy szaggatják a falat a menekülő madár nyomában. Végül aztán jön a meghökkentő végkifejlet, amikor is váratlanul a léghajó semmisül meg – a kivégzőosztag pedig nem más, mint egy vérszomjas teáskanna...

Nem tudom ki hogy van vele, de én nagyon nem csípem az értelmetlen dolgokat. A repkedő csodalámpa vagy még inkább a babakocsi nagyon "fantáziadús", de szerintem nem éppen fantasy. Miért kell ilyen égbekiáltó ökörségekkel fárasztani az embert? **(Jó az, Zoli, jó az! – CoVboy)** Talán nem lehetett elég "hagyományos" járművet kitalálni? Na mindegy. Elképzelhető, hogy végül is ez csak az én szememet szúrja, úgyhogy ne is vesztegessünk rá több szót. Bár igazándiból lehet, hogy mégsem velem van a baj, mert az egész kerettörténetre is csak alig kell szót vesztegetni.

Egy Hesperia nevű világban járunk, ahol a helybéli négy klán harcosai időről-időre összecsapnak egymással. Hogy miért? A frappáns és kimerítő válasz: azért mert csak. Már jó ideje ezt csinálják háborúskodás helyett. Egyszerűen csak csatáznak, mert az jól esik nekik.

Ha netán még ennyiből nem lenne világos, a Flying Heroes egy amolyan mindenki-mindenki ellen típusú multiplayer játék. Úgy is mondhatnánk: egy különös Quake+Descent turmixot próbálnak megetetni velünk. A Quake-hez hasonlóan különböző típusú partikat lehet rendezni, de mint egy űrhajós játéknál: a repülő járművek a tér minden irányába kormányozhatók.



Fakir törökülésben katapultált a repülő szőnyegről

Klánok háborúja

Amikor bejelentkezünk, először is szereplőt kell választanunk. Na nem mintha lényeges volna, hogy milyen pofát tartunk szimpatikusnak: a sunyi képű őrült és az ősz szakállú bölcs pontosan ugyanannyit ér. A játékban úgysem lehet látni az arcukat, mert a "szenzációs grafika" folytán mindenki egyforma kockafejjel rendelkezik. Inkább csak a névválasztással érdemes pepecselni, hiszen a karrier mód indításakor minden eredmény a játékos neve mellé fog jegyződni. A Career módnál tulajdonképpen botok ellen kell megnyerni a sorban következő bajnokságokat. A karrierünket azzal kezdjük, hogy el kell döntenünk, melyik klánhoz csatlakozunk.

A Lizard Raider klán tagjai a Szürke Hegység barlangjaiból származnak, és mellesleg igazi] terroristák... bocsánat: terráristák. Bizony jókora akváriumokra lehet szükségük, mert kedvenceik meglehetősen nagy méretekkel vannak megáldva. Részemről inkább már sárkányoknak nevezném a felnyergelt gyíkokat, hiszen még szárnyuk is van.

A Magion klán kizárólag varázslókat tömörít magába. A mágusok egy lebegő szigeten élnek délnyugat-Hesperiában. Az érdeklődésüket ugyan felkeltette a gladiátor-játék, de az élő állatok használatát elvetik. Helyettük inkább a varázstudomány szépségeire támaszkodnak. Amint már az olvasó is kitalálhatta, a Magion klán fogja bevetni azokat a furcsa "járműveket"...


Jólesik egy kis fürdő, különösen miután valaki rámpirított az égen

A Sky Knight klán lakóhelye a Deborea provincia déli része, mely arról híres, hogy sok nagytestű madár lakja. Druidák tenyésztették ki őket, és táplálták őket elképesztő méretekre. A legnagyobb példányok szárnyfesztávolsága elérheti a 20 métert is, úgyhogy ezek a madarak gond nélkül elbírják a Deborea lovagokat.

Végül a Hammercraft klán egy olyan területet birtokol, mely korábban egy fejlett társadalom lakhelye volt. A civilizáció ugyan kihalt, de nem vitték magukkal a sírba a technológiájukat – a Hammercraft klán gondosan megőrizte. Így maradt fenn többek között a léghajóépítés titka is. A masszív szerkezetekkel a legnehezebb fegyvereket is magasba tudják vinni.

Minden kezdet nehéz

A csapatunk megválasztásán annyi múlik, hogy milyen hadfelszereléssel fogunk rendelkezni. A küldetések előtti képernyőn minden adat egyben van. Baloldalt láthatjuk a figuránk fényképét, körülötte pedig a járművét, illetve a fegyvereit, és a pénze mennyiségét. A pénzből két dolgot tudunk venni: vagy új járművet (ami persze roppant drága), vagy új fegyvert (mindkettőből 6-6 létezik az egyes klánokon belül). A fegyvereket fejleszteni is lehet, vagyis meg lehet növelni a találatok erejét. Ha az egér jobb gombjával kattintunk a különböző menüpontokra, mindenről kérhetünk bővebb infot is – így például a fegyverek esetében megtudhatjuk, hogyan fokozódik a tűzerejük, és mennyire érde-



mes rájuk költeni. Azt is megnézhetjük, hogy milyen elsődleges és másodlagos üzemmódjaik vannak. Persze a legjobb mindjárt a gyakorlatban kipróbálni őket.

Tapasztalatszerzésnek mindjárt egy primitív gyakorlóküldetéshez kerülünk.



Vérfagyasztó hajsza a repülő babakocsi és Zeppelin gróf között

Azért nevezem primitívnek, mert az evidenciákat elmagyarázza az oktató, viszont bizonyos konkrétumokról mélyen hallgat. Mily meglepő: a nyilakkal tudunk mozogni, az egérrel pedig célozni és lőni. Hurrá!

Azt mondjuk hozzá kell tenni, hogy eleinte még nincs pénzünk második fegyverre, így a fegyverek közti váltás a gyakorlóküldetésnél még mindenképpen tárgytalan. Sőt később sem fog sikerülni átváltani akkor, ha nincs a kért fegyverhez muníció. Tárgyak közül szintén csak egy van alapban a járművünkön – ez pedig általában a gyorsítás. Ezenfelül menet közben kaphatunk el még igen hasznos csecsebecséket, úgy mint bombákat, aknákat, stb. A kedvencem az acélcsillag, amit távirányíthatunk, s ha célba érünk vele, máris van egy skalpunk.

Annyit már a legelső éles meccsünk során megtapasztalhatunk, hogy a játék rendkívül nehézkes. Borzalom, hogy milyen lassú. Mondjuk nem csoda, hiszen már az is egy extra bónusz, hogy a varázserőnket felhasználva gyorsíthatunk. (Vagy ugyanezt a hatást érhetjük el, ha felszedjük a szárnyas sisakokat.) Olyan lassan fordulunk, hogy mire észrevesszük a támadónkat, már ki is lő. Főként ha olyan járművel vagyunk, ami még testesebb is. Két-három lövés, és nekünk hurok. A Quake-féle pergő tűzharcokhoz szokott játékos kivételesen idegesítőnek találja majd a játékot, ebben egészen biztos vagyok. Mert amikor az ellenség a célkeresztben van, a normális ember természetes reakciója az, hogy rátapad a tűzgombra. Ez azonban a Flying Heroes-ban nem válik be. Már eleve "nagyszerű" ötlet, hogy még az alapfegyverből is kifogy a skuló – méghozzá elég nagy gyorsasággal. Ráadásul induláskor szinte semennyi lőszer nincs nálunk. A meneteket így minden esetben azzal érdemes indítanunk, hogy muníciós ládákat gyűjtünk (folytatnunk pedig azzal, hogy nem puffogtatjuk el őket a levegőbe).



Pedig a teáskannám idáig olyan szépen szárnyalt...

A fegyverek tűzereje minden klánnál más, szemlátomást ezzel próbálták kiegyenlíteni valamelyest az erőviszonyokat. A lassú léghajók például értelemszerűen hatékonyabb gyorstüzelőkkel vannak felszerelve, hogy ne lehessen könnyen a közelükbe férkőzni, így jobbára csak távolról lehet biztonságosan becélozni őket. A fürgébb, de sebezhetőbb gyíkokról mérgező fegyverekkel lődöznek a gladiátorok, ami roppant kellemetlen. A lövedék a becsapódását követően néhány másodpercig még plusz energiaveszteséget okoznak: hasonlóképpen marják a delikvens bőrét, mint ahogy a lángfegyverek meggyújtják. A mérgezés és a tűz ellen egyféleképpen lehet védekezni: ha minél hamarabb vízbe mártózunk.(Vagy azzal, ha olyan járművet (klánt) választunk, ami nem érzékeny rájuk: a gyíkok például elég jól bírják a tüzet.).

Az üzemmódok

A karrierünk építgetése során 12 helyszínt járhatunk be (köztük természetesen a klánok otthonait): játszhatunk arénában, sziklás területen, vulkánikus hegyvidéken, jéggel borított sarkvidéken egyaránt. Mellesleg ahogy a különböző ligákban szaporodnak a megnyitott pályák, úgy növekszik rajtuk a résztvevők száma is.

A klánok közül eleinte még csak a LizardRaider és a Magion választható, tehát a végső cél gondolom, világos: a másik két csoporthoz is be kell férkőznünk. Ehhez elsősorban a hivatalos ligamérkőzéseket kell megnyernünk, mert bajnoki pontokat csak azokért kapunk. Az ilyen meccseken kívül különböző gyakorló küldetéseket találhatunk, illetve olyan feladatokat, ahol pusztán pénzt nyerhetünk. Ha ilyen fordulóhoz érkezünk, megjelenik a skip (átugrás) ikon, ami jelzi: nem muszáj foglalkoznunk velük. Persze a pénz sosem jön rosszul.

A játéknak van egy Single Match üzemmódja is, ami csaknem megegyezik a többjátékos móddal, csak hát ugyanúgy botok ellen küzdhetünk, mint a karrier módnál. A különálló meccseken minden körülményt a tudásunkhoz állíthatunk: választható az összes figura és az összes fegyver, és az összes már bejárt helyszín. Amikor az aktuális meccs résztvevőit összeállítjuk, nem szabad elfelejtenünk ellenfelet is választani. Nem arról van szó, hogy hülyének nézek bárkit is: csak azt akartam mondani, hogy miután több résztvevőt is aktiváltunk, csapatot is el kell különíteni – különben mindenki egy oldalon marad, és a program nem engedélyezi a meccs indítását. A Single Matchnél a játék típusát is megadhatjuk. Háromféle játékmód létezik: deathmatch időlimittel, deathmatch "skalpokért" és végül fogócska (ahol az aktuális fogónál folyamatosan megy egy visszaszámláló). Tulajdonképpen ezek vannak a karrierista módban is, de ott még kiegészülnek olyan bónuszokkal, mint mondjuk a kincstárban való pénzgyűjtés.

Rokon lelkek

Panzer Dragoon

A sárkányok és a léghajók nyilván a Sega klasszikusából röppentek át a játékba. Csak ott kicsit jobban sültek el. (ld. 576 '97/2 – 90%)

Forsaken

A 3D-kártyák egykori zászlóvivője, hasonlóan utópisztikus, bár kevéssé idétlen sci-fi látomás, amelyben a szokásos világégés után irtottuk az ellent. (ld. 576 '98/6 – 86%)

Az értékelés

A Flying Heroes nálam valahogy sehogy nem áll össze. Semmilyen téren nem tudom dicsérni. Messziről lerí róla az átgondolatlan tervezés. A fogócskás tag meccs például kifejezetten játszhatatlan bizonyos klánokkal. Egy lassú léghajóval hogy érjük utol a többieket? Annyit tehetünk, hogy keresünk egy láthatatlanság ikont – mert úgy meg az üldözöttnek nincs esélye. Vagy említhetném az ún célzás opciót is, amellyel az ellenség felé fordíthatjuk a tekintetünket: ez valójában csak nézelődés. De még annak sem igazán jó, mert miközben nézelődünk, nem tudunk kanyarodni. Vajon miért nem?

Az irányíthatatlansághoz ráadásul borzalmasan kemény ellenfelek párosulnak. Óhatatlanul frusztráltság vesz rajtunk erőt, és a végén oda jutunk, hogy tök "dedós" színvonalra veszszük le a mércét. Ez pedig elég szégyenletes, és nem vagyok benne biztos, hogy csak a saját részünkről. Annak kéne éjjel-nappal a Flying Heroesszal szenvednie, aki az AI tudási szintjét megkódolta – akkor bizonyára még maga is melegebb éghajlatra kívánná önmagát.

Végül – de nem utolsó sorban – audiovizuálisan sem kápráztatnak el minket. Az alakok elnagyoltak, csakúgy, mint a táj, a modern tónusú zenék nem illenek a fantasy környezetbe, a tüzek meg úgy ropognak, mintha csak csámcsogna valaki. Egy biztos: a cseh fejlesztőgárda hírnevét továbbra is inkább a Hidden and Dangerous fogja a köztudatban megtartani.

V.Z.

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

I a köbön: idétlen, irányíthatatlan, idegtépő

végítélet

68%

RALLY MASTERS

★ **A rally összes arca, de főleg: párharca!**

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Digital Illusions
Kiadó: Infogrames
website: www.rallymasters.com
Minimum konfig: P233, 32MB RAM
Ajánlott konfig: P-II 300, 64MB RAM
3D gyorsító*: Direct3D
Multiplayer: LAN, Internet

Általában ha rallyról beszélünk, mindenkinek ugyanaz a kép ugrik be: magányosan száguldozó autók, melyek vadregényes tájakon verik fel a port, avagy dagasztják a sarat. Pedig egy ideje már létezik egy verseny, ahol a rallyautók párban indulnak, a pálya nem annyira vadregényes, csupán egy nyolcas alakú úton kell körbeszáguldani. Ez a verseny a "Michelin Race of Champions – Rally Masters" nevet viseli, s évről évre nem kevesebb, mint 25.000 néző szokott miatta ellátogatni a Kanári-szigetekre. A hivatalos rallyszezon befejeztével rendezik meg, mert ahogy a neve is utal rá: a Bajnokok Versenyén csak a legjobbak indulhatnak. A különlegességnek számító verseny párbajokból tevődik össze, melyeknél mindkét résztvevő fél teljesen azonos feltételek mellett indul. Az egyedien kialakított, teljesen elszeparált két sávon nem csak hogy egyforma kategóriájú autók állnak rajthoz, hanem még a típusuk is azonos. Persze a legjobbaknak a legjobb dukál: speciálisan felkészített Toyota Corollák, Peugeot 306-osok és Ford Escortok várják a pilótákat – minden fordulóban más. Egy-egy párbaj három fordulóból áll, vagyis az nyer, akinek kétszer sikerül elsőnek lennie. (Ha valakinek rögtön sikerül mindkét győzelmet megszereznie, értelemszerűen nincs szükség már harmadik fordulóra.) Nos, dióhéjban erről szól a Michelin Race of Champions, és erről szól a belőle készült játék is.

Vagy legalábbis részben erről. Egyetlen nyolcas alakú pálya ugyanis lehet, hogy elegendő 25.000 nézőt a Kanári-szigetekre csalni, de nem valószínű, hogy ugyanennyi embert a számítógép mellé is odacsábítana (Érdekes. Pedig ez olcsóbb.) A számítógépes adaptáció tehát ki lett egészítve még jónéhány versennyel.

A versenyek

Nos, akkor lássuk a teljes üzemmódkészletet. A fentebb ismertetett versenyt a Race of Champions opcióval indíthatjuk. Amit még a szabályokról tudni kell: a versenysorozat kieséses alapon játszódik, tehát először egy elődöntő kerül megrendezésre, ahol nyolcan indulnak, majd ezek nyerteseiből kerülnek ki a középdöntők résztvevői, és úgy jön végül a döntő – ergo három párbajt kell megnyernünk.



Ilyen érdekesen "préselt" közönségtől tényleg fejre lehet állni...

Az általam "kiegészítő versenyeknek" titulált dologból tulajdonképpen három van, s a bajnokságok (Championships) címszó alatt kell őket keresnünk. Az első, a Rally Masters Championship ugyanolyan futamokból áll, mint a Race of Champions, csak épp egy egész bajnokságnyi van belőlük összeállítva, s minden futam másmás tájon van megrendezve. Itáliában, Svédországban, Indonéziában, Angliában, és az Egyesült Államokban kell a legjobbnak lennünk ahhoz, hogy végül eljussunk a Gran Canariára.



Na. Mindjárt jobban érzem magam!

A Rally Masters Challenge Cup semmiben sem hasonlít az eddigiekre, s inkább a hagyományos rallyhoz áll közel: "normál" civil terepen, azaz erdőkben, városokban kanyarognak a pályák, melyeken három kört kell megtennünk. Persze nemcsak nekünk, merthogy három ellenfelet is kapunk, akikkel aztán kölcsönösen dulakodhatunk. Ezek a futamok is három fordulóból állnak: először két négyfős csoport indul, amelyből két-két versenyző jut tovább, s miután közülük is meglett a két továbbjutó, végül megint párbajra kerül a sor, s így alakul ki a végeredmény. Ebben a módban is ugyanabban az öt országban fordulhatunk meg, mint a Race of Championsnál, sőt, a felsorolt helyszínek az utol-só üzemmódnál, a Rally Masters Trophynál is megmaradnak.

Persze hozzá kell tenni: a helyszínek változatlanok, de a pályák nem. A Rally Masters Trophy teljesen hagyományos rallyt takar: az egyes pályák csupán egyetlen kanyargós távból állnak, melyek négy szakaszra oszlanak. Egyszerre egy versenyző indul, ezért csak abból tudjuk a helyezésünket, hogy a szakaszok után mindig megkapjuk a részidőnket, s a gép nyomban összehasonlítja a többiekével.

Ezek lettek volna tehát a főbb játékmódok, ami azonban természetesen nem jelenti azt, hogy csak bajnokságokat lehet rendezni. A műfaj tradícióinak megfelelően választható egyszeri menet (Single Rally), amivel egyetlen rallyt rendezhetünk tetszőleges pályán, és a Time Attack sem hiányzik, amivel pedig a legjobb időinket döntögethetjük meg, s szintén szabadon választhatunk a helyszínt. Ahogy szokás, a pályaválasztásnál meghatározhatjuk a távot, az időjárást, és bekapcsolhatunk fordított módot is.

Amikor büdös a munka

A pályák elég pofásak, mindenhol érvényesülnek a helyi sajátosságok. A napfényes Itáliában filmbe illő szerpentineken kanyaroghatunk, Indonéziában saras utak és pálmafák a jellemzők, utána nyilván a legkevésbé se lep meg bárkit is, hogy Svédországban szakad a hó, az angliai pálya a Stonehenge mellett vezet el, a hatalmas Amerikából pedig természetesen az arizonai sivatagot nézték ki maguknak a pályatervezők.



...a dobozházaktól meg falra lehet mászni, mint (fel)Kenneth koma

A grafika úgy első ránézésre rendben is volna. Az autók és a palánkok teli vannak a szponzorok neveivel (többek között a McDonald's és a No Fear támogatta a játékot), porzik az út, fröccsen a sár, stb. Viszont azok, akik részleteiben szeretik boncolgatni a látványosságokat, sok olyan dolgot találhatnak, ami bizony hibádzik. Bizonyos igénytelenségeknek köszönhetően csak a Colin McRae Rallyval veszi fel a versenyt a grafika (ami

pedig ugyebár már több, mint egy éves), és sajnos nem a Rally Championshippel. A házak például úgy festenek, mintha papírból hajtogatták volna őket. Sajnos dobozházakról kell beszélnünk, pedig nem hiszem, hogy az ereszek lespórolásával túl sok poligont takarítottak volna meg.

Különösen bosszantóak ezek az igénytelenségek, mert ezek nem az engine korlátjait mutatják meg, hanem a grafikusok és a programozók lustaságát. Sajnos lehet sorolni az ilyeneket tovább. Például miután már minden autós játékban "agyba-főbe" fénylenek a gépcsodák, a metálfényezés effektusa már minimálisan elvárható lenne. Az autók belső kidolgozása sem túl igényes: a merevségük és a furcsa elhelyezkedésük miatt csak bábuknak tűnnek az utasok. Végül pedig még illúzióromboló hibák is akadnak. Szánalmasnak találtam, hogy a Lancia Stratosnak megvan mind a két kipufogója, de csak az egyik durrog vissza, mert egy második tűzeffektus megkódolása bizonyára már nem fért bele a munkaidőbe. Újabb nemtörődömség tapasztalható a kocsik törésénél. Általában véve nagyon hatásos, ahogy bepókhálósodik a betört plexi, de azt már nem tartották fontosnak, hogy a hajlított üvegek esetében kicsit átírják a törésrutint. Összetöröm mondjuk a Toyota Celicám jobb oldalát, mire a hátsó üveg "pókhálósodása" megszűnik egy nyilegyenes határon: a bal oldalon marad egy teljesen ép sáv.

Viszont egy dolog maradéktalanul csak elismerést érdemel: a hangok nagyon ott vannak a szeren. Nem csak a motor- és töréshangokra gondolok, melyek másképp hangzanak belső és külső nézetek esetén, hanem a környezet zajaira is. A legjobban a svéd pálya tetszett. Nagyon el van találva az a jellegzetes zaj, ahogy a magas hó felszíne az alvázhoz súrlódik, vagy az a ropogás, amikor lassan haladunk.

Némi nehézség

A pályák tervezésével sem voltam túlzottan kibékülve. Tipikus szivatós pályákat kapunk: gondoskodtak róla, hogy a beláthatatlan kanyarok után áttörhetetlen fakerítések legyenek közvetlenül az út mellett (az útpadka fogalmáról gyakran megfeledkeztek), illetve arról is, hogy ha városban vagyunk, mindig legyen egy alig kilógó házcsücsök, amit észrevenni nem lehet, viszont fennakadni benne annál inkább. Hasonlóan szemét helyzetet tudnak előidézni a vizes árkok, melyek iszonyúan megdobják az autót, igaz, ezekre legalább figyelmeztet a mitfárer. No persze mitfárer ide vagy oda, csak úgy lehet végül győzni, ha "bemagoljuk" a pályákat. A tanulóvezetőt könnyű megismerni: összehorpadt kocsiszekrény, és betört lámpa búrák különböztetik meg. A gondatlan vezetés pedig sajnos előbb-utóbb technikai problémákat is szül: először csak nem veszi be az autó az egyik sebességet, majd elkezd füstölögni a motor, végül teljesen lelassulunk.

A sérülések mondjuk ennek ellenére nem nagyon okoznak gondot. Mivel mindig más autótípussal kell versenyeznünk, mindig új kocsit kapunk. Kivételt csupán a Rally Masters Trophy képez: azt ugyanis egyetlen autóval kell végigjárnunk, melynek még a műszaki beállításaival is nekünk kell foglalkoznunk (váltó áttételei, gumik típusa, stb.). Nagyon "kellemes", hogy egy-egy rally hat pályából áll, s javítani csak egyszer, a harmadik pálya után lehet. A javítások mind időbe kerülnek, s minthogy a garázsban eltölthető idő persze véges, érthető módon nem mindig marad idő mindenre. Itt egyébként van egy dolog, amit nem egészen értek: vajon miért nem lehet visszavonni az egyes műveleteket? Előfordulhat, hogy nem marad pénzünk a teljesen tropa motor felújítására, csak mert nem számoltunk utána akkor, amikor az alig elhasználódott fékek javítására kattintottunk rá.

S ha ez még nem lenne elég, a bajnokságok során talán az a legnagyobb kiszúrás, hogy csak a kupák megnyerése után lehet állást menteni. Nem tudom ki hogy van vele, de én tudom magamról, hogy a valóságban nem lennék jó autóversenyző. Nem azért, mert hiányzik a tehetség (bár az is meglehet), hanem mert túlzottan begörcsölök, ha nagy a tét. Éppen ezért imádom a játékokban a Save opciót. A Rally Masters esetében viszont elmondhatom: ha netán el is jutottam néha egy döntőig, legkésőbb az utolsó kanyarban mindenképpen sikerült felborulnom – annyira koncentráltam, hogy nehogy elrontsam. Szóval nagyon hiányzott a sűrűbb mentési lehetőség.

Igazi bajnokok ellen

Pedig az ellenfelek tudása amúgy nincs eltúlozva. Nem vezetnek gépiesen pontosan, nem túl jók, és nem is túl rosszak. Az Infogrames nem spórolt a licencjogok megvásárlásánál, úgyhogy a többi autóban igazi nagyágyúk ülnek – legalábbis név szerint. Riválisaink három kategóriába vannak sorolva. A Formula 2-esek között mondhatni a feltörekvő ifjúságot találjuk – természetesen ide sorolnak minket is alapban. Utánuk következnek a manapság sokat szereplő nagy nevek, mint Carlos Sainz, Didier Auriol vagy Colin McRae (WRC osztály). Végül kicsit régebbi hősökkel (Legends) is megismerkedhetünk, habár Stig Blomvqist, vagy Walter Rohrl neve valószínűleg már amúgy sem ismeretlen a sportág rajongói számára.

Amennyiben pedig már nem csak a bajnokok által felvert port nyeljük, hanem esetleg meg is előztük őket, még mindig nem kell lemondanunk az új kihívásokról. Igazi, "hús-vér" ellenfeleket is kereshetünk magunknak, hiszen a játék nagyban támogatja a multiplayer versenyeket is – már eleve úgy indít, hogy tárcsázza az Internet szolgáltatónkat.

Ha objektív akarok lenni a Rally Mastersszel, egy "négyes " osztályzatot érdemel. Jóllehet grafikai megjelenítés lehetne szebb is, de a játékélmény tekintetében nincs miért szégyenkeznie. A hagyományos rallyversenyek izgalmait ugyanúgy élvezhetjük, mint az újszerű gyors meneteket, melyeknél már csak az is elég kihívás, hogy nem mi választjuk meg az autónkat. Szembetűnő a különbség köztük: jól érzékelhető, hogy mondjuk milyen meghajtású az adott járgány. Nekem például jól bevált az elülső meghajtású Peugeot 306, ellenben szörnyen rühelltem a Buggyt, aminek a kormányzott kerekei sosem akartak abba az irányba menni, amerre én kívántam. Ez utóbbi persze nem a program hibája: így viselkedhet igazából is. Akárhogy is nézzük: az autók dinamikája szerintem a máig követendő Colin McRae Rallyban sem volt élethűbb, és végül is egy rally-szimuláció esetében ez a legfontosabb. A kicsit idejétmúlt grafikát meg talán "kimenthetjük" azzal, hogy a játék egy átlagos PC-konfiguráción is kellemesen elfut.

V.Z.



Az éjszakai fény tényleg elég szépen fest. Míg ki nem törik a lámpa...



Előttem Volkan Isik. Akkor igyunk mi isz... (a medve bőrére, persze)



Hát ez a havazás effekt, inkább a szemet rontja, mint látványos

Rokon lelkek

Colin McRae Rally

Mindmáig talán a legélethűbb rally szimuláció, még ha egy kicsit el is járt már felette az idő. Igazán aktuális lenne már a második rész megjelenése! (ld. 576 '98/10 – 92%)

Rally Championship

Minden szempontból kitűnő, rendkívül látványos rally verseny, műfajában jelenleg akár minőségi etalonnak is tekinthető (ld. 576 2000/1 – 93%)

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Grafikailag talán kicsit hatovány, de játékmenetében üdítően friss rallyverseny

végítélet

79%

MAYDAY: CONFLICT EARTH

★ Földi paradicsom... már legalábbis a középszerűség híveinek

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Boris Games
Kiadó: JoWood
website: www.jowood.com
Minimum konfig: P233, 32MB RAM
Ajánlott konfig: P300, 64MB RAM
3D gyorsító: –
Multiplayer: LAN, Internet

Úgy látszik, hogy az ausztriai JoWood Productions a fejébe vette, hogy a stratégiai játékok piacának egyik meghatározó alakjává fog válni. A forgalmazásban eddig nem nagyon jeleskedő cég ugyanis az utóbbi két hónap alatt egymás után három RTS-t adott ki. Az Alien Nationsről az előző számunkban olvashattatok egy szösszenetet egy igen jeles tollforgatótól, a Verkehrs Gigantról majd akkor írunk, ha az emberi nyelvű verzió is megjelenik **(Nem pontos: egy kicsit az emberi nyelvű verzió előtt, ami most van – CoVboy)** most pedig a Mayday: Conflict Earth című játéknak látszó tárgyról olvashattok egy kisdoktori értekezést.

Földöklés

A kerettörténet a sci-fi írók, politikusok és más spekulátorok által oly sokszor körbejárt "Mi lenne, ha..."-vonalon indul el, megelőlegezve egy korántsem békés XXI. századot. E derűlátó vízió szerint a következő ötven évben számolhatunk földrengésekkel, bűnözéssel, a nemzetközi diplomáciai kapcsolatok romlásával, és természetesen kisebb-nagyobb háborúk garmadájával. (Mondhatni a helyzet abszolút nem változik a maihoz képest.) A helyzet 2051 tájékán stabilizálódik, amikor már csak három, nagyjából ugyanolyan erős hatalom osztozik a (dinnye)Föld nevezetű dinnyeföldön. Az Egyesült Amerikai Kontinens (UCA) a jó öreg hamburger-pusztítók birodalma, amely egy televíziós prédikátor befolyása alatt áll, és szent céljaként tűzte maga elé az ige elterjesztését az egész földön. Az Ázsiai Föderáció ezt természetesen igencsak ferde szemmel nézi, mint ahogy az Afrikát és a Közel-Keletet magába foglaló iszlám Déli Blokk sem rajong az ötletért. Parlamenti hangulatú tárgyalások kezdődnek, ahol némi sértegetést és fasisztázást követően nyilvánvalóvá válik, hogy csak fegyverrel lehet eldönteni, hogy melyik hatalom hozza el a békét és a jólétet a Földre. A hasonlóan emelkedett filozófiák jó szokása szerint a béke és a jólét záloga természetesen mindazok totális kiirtása, akik nem akarják elfogadni a MI békénket és jólétünket... Kezdetét veszi tehát a harmadik világháború, amely összesen negyven küldetésben (birodalmanként 13-14) fog munkát adni az egérmozgató izmoknak.


"Következik a diktátorok a Fókuszban. Maradjanak velünk!"



Remek példa arra, hogy az első küldetést is el lehet veszíteni

Hiba hiba hátán

Az első momentum, ami indítás után kiszúrja a szemünket, hogy a játék felett egy kicsit mintha eljárt már az idő. Az agyonkoptatott 3D-izometrikus koncepción alapuló grafikai megvalósítást használó program inkább az 1996-os évet idézi, mint a 2000-est. Ettől persze még lehet jó a játék, elvégre a Starcraftot sem technikai virtuozitása miatt imádtuk. A Mayday: Conflict Earth azonban néhány roppant kellemetlen hibával "büszkélkedik", így esélye sincs arra, hogy beérje, vagy legalábbis megközelítse a Blizzard klasszikusát. Itt van például a gyűjtögetés: a nyersanyagként szolgáló pénzt nem lehet értelmes módon előállítani (termelni, bányászni, ÁFÁ-t visszaigényelni, vagy valami hasonló). Fix összeggel indulunk, veszünk néhány egységet, és a lóvé hipp-hopp elfogy. Ekkor két lehetőségünk van: megpróbálunk elfoglalni ellenséges épületeket (ezért jár némi summa), vagy várunk, ugyanis másodpercenként két egységnyi pénzzel nő a keret. Ez az idétlen rendszer aztán érdekes helyzeteket eredményezhet. A felek a harc kezdetekor vad költekezésbe kezdenek, minden pénzüket egységekre fordítják, megritkítják egymást, aztán visszavonulnak, és várnak

Rokon lelkek

C&C: Red Alert
Nyilván senki sem hallott még erről a játékról. Az ember el sem tudja képzelni, hogy miért lett egy játékkategória névadója... (ld. 576 '97/12 – 90%)

Starcraft
Kövezzenek meg, de a rakásnyi konkurencia Blizzard klasszikusa a mai napig is talán a legjobb real-time stratégia a piacon! (ld. 576 '98/5 – 94%)

úgy 2-3 órát, amikorra újabb sereget gyűjtenek, és kezdődik minden elölről – hát lehet ezt is stratégiának nevezni, de nekem azért más elképzeléseim vannak a dolgokról. A legjobban az a kis életkép tetszett, amikor egy multiplayer játékban gyártottam néhány helikoptert, légvédelmi tankot és harci tankot, majd nekiestem a hasonló összetételű védősereggel rendelkező ellenségnek. Az eredmény igen vicces volt: helikoptereink lelőtték a másik harci tankjait, a légvédelmi tankok a helikoptereket, a harci tankok pedig a légvédelmi tankokat. Maradt mindegyikünknek vagy 3-4 egysége, ellenben a pénzünk elfogyott, és – mivel addigra kilőttük egymás gyalogosgyártó épületeit – foglalással nem is tudtunk szerezni. A 120 pénz/perces sebességgel érkező anyagi támogatásból aztán kilenc perc alatt tudtam is gyártani egy 1000 pénzt igénylő harci tankot, egy óra alatt pedig újabb hatot – kínomban akkor már csak röhögtem az egészen, és mély(dély) meditációba estem, hátha rájövök, hogy miért terveznek olyan emberek játékot, akik nem értenek hozzá...

Az egyszemélyes küldetésekről sem tudok sok jót mondani. Unalmas, egyhangú pályák fantáziátlan feladatokkal – ne is álmodjunk misszió közben változó célokról, a keretsztori játékban jelentkező fordulatairól. Kapunk viszont csak egyféleképpen megoldható küldetéseket, így elképzelhető, hogy már a misszió elején elrontjuk a küldetést, ám ez csak egyórányi játék után derül ki. A mesterséges intelligencia katasztrofális, különösen a multiplayer rész komputer játékosának az "agya". A gépi ellenfelek attitűdje irracionálisan defenzív (ugye, mindenki ért mindent?), az egységeit csak gyűjtögeti, a helikoptereivel remek kis légi bemutatókat tart a bázisánál, de annyi esze nincs, hogy használja is őket – ebből következően a játék nem túl nehéz. Az RTS-ek egyik sarkalatos pontja, az útkereső algoritmus szintén a "posztgagyi" kategóriába sorolható, egy kisebb szoros, vagy egy híd tökéletesen képes szétoszlatni egy nagyobb csapatot, lévén, hogy az első néhány áthaladó egységet a mögöttük levők akadályként észlelik, és nekilátnak más utakat keresni. Olyankor aztán az ember visszaterelgeti a megtévedt báránykákat, és kezdődik elölről a szenvedés, miközben az útszűkületen korábban átért egységeket már javában lövi az ellen...

Egységes összkép

Most jönne az, hogy mesélek egy kicsit az épületekről és az egységekről, de inkább csak az egységekről fogok. Az épületeket ugyanis szintén nagyon ostoba módon helyezték a játékba, tudniillik, a játékos nem építkezhet. Minden szükséges épületet már a játék elején megkapunk, és onnantól kezdve csak védelmi lövegeket gyárthatunk. Ebből következik, hogy jobban kell vigyázni a bázisunkra, ami azért vidám, mert sok esetben már a védelem kiépítésénél elfogy a pénz, aminek órákon át tartó izgalmas állóháború lesz a következménye. A védelmi erőkön kívül gyárthatunk légi, vízi, földi és gyalogos egységeket (ez utóbbiak képesek elfoglalni az ellenséges épületeket), összesen van vagy 30-40 darab, de úgyis csak néhányat fogunk használni – a gyengébb egységekre már nincs szükség, ha van egy picit is erősebb. Néhány standard egységen kívül mindegyik hatalom birtokol egyedi erőket. Például, csak az UCA rendelkezik vízi és kétéltű egységekkel, valamint a harci droiddal, amely képes átállítani a saját oldalára ellenséges egységeket. Az ázsiaiaknak ezzel szemben láthatatlanná váló ninja droidja van, illetve ott a kamikaze harci droid, amely tulajdonképpen egy két lábon járó időzített bomba. Végül, a derék arabok hibrid gépparkkal büszkélkedhetnek, ugyanis a készítők már lusták voltak kitalálni nekik új egységeket, így meg kellett elégedniük egy félig UCA, félig ázsiai egységcsaláddal. Az egyes küldetések között a lehetőség nyílik némi kutatásra és kémkedésre, amelyre az előző küldetések sikerétől függő mértékű pénzösszegből költhetünk. Minél többet költünk egy új egység kifejlesztésére, illetve minél több pénzt kap a besúgónk, annál hamarabb tehetünk szert az új technológiára (érdemes a későbbi, erősebb egységekre spórolni), és annál részletesebb információkat (térképeket, tervrajzokat) kapunk. Ez a kis gazdasági manager rész mindenképpen ad egy kis színt a játéknak, de nekem az a szerény véleményem, hogy édeskevés ahhoz, hogy megmentse a középszerűségtől.



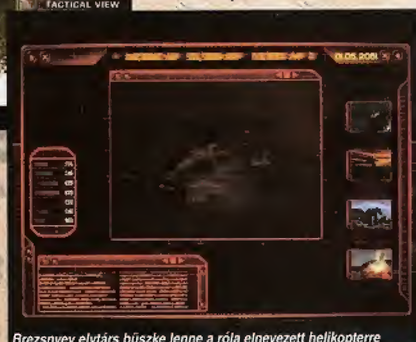
Tűzteletlátogatás a kék táborban



A teniszlabda adogatókból álló rettenetes ármádia megállíthatatlan



Ahová lépek ott fű nem terem. Legfeljebb leég


Brezsnyev elvtárs büszke lenne a róla elnevezett helikopterre

Nem valami finom

Mint azt a cikk elején írtam, a Mayday nem igazán felel meg a mai játékpiac maximalista elvárásainak, szóval nyilván érthető, hogy a kivitelezésről nem tudok ódákat zengeni. A háttér hihetetlenül sivár, nagyon érezni a tájelemek hiányát. Az egységek rondák, ha pedig felkapcsolunk 1028x768-as felbontásra, akkor meg kicsik (még 17"-os monitoron is). A robbanások és a tüzek már valamivel értékelhetőbbek, ám a készítők által ígérgetett "dinamikusan változó táj" kimerül a kiégett roncsok kerülgetésében. Az átvezető mozik és az intro is eléggé gyérre sikerültek, amellett hogy picik, még interlace technikát is használnak, amitől kifejezetten csúnya lesz az összehatás. Ráadásul a legtöbb video abból áll, hogy egy főszer magyaráz nagy hévvel (és rettenetes angol akcentussal) a kamerába. A játéktér kis ablakai is fertelmesek (különösen a mini térkép), ráadásul átgondolatlanok is: nagy ötlet volt az "Opciók" és a "Feladom" gombokat egymás alá helyezni, tekintve, hogy a program nem tesz fel megerősítő kérdést egy véletlen félreklikkelés esetén...

A küldetések közti kezelőfelület az egyetlen, amely dicséretet érdemel: a körbeforogható parancsnoki szoba az igényességével erősen kilóg a többi, középszerű játékelem közül. A zene és a hangeffektek ugyancsak nem ütik meg a mércét, ötlettelenek, felejthetők, és egyáltalán nem adnak karaktert a harcoló hatalmaknak. A három birodalom egyébként – eltekintve az említett néhány egységtől – nem különböznek egymástól. Sokkal többet ki lehetett volna hozni belőlük, mint ahogy a kerettörténet is megérdemelt volna egy átgondoltabb, fordulatosabb körítést. De legalább a nulla hangulat harmonizál a nulla játékkal, úgyhogy a perverz mazochisták bizonyára kellemes perceket fognak eltölteni a programmal. A többieknek inkább nem ajánlom, mert hadjárat és multiplayer módban egyaránt játszhatatlan és unalmas, nem véletlen, hogy a szaklapok 30-40 % körüli értékkel dobják meg. Szerintem a Mayday: Conflict Earth ugyan megérdemel ennél többet is, mert azért ANNYIRA nem rossz (és a múltkor a Force Commandert is kicsit felülértékeltük), de ha JoWoodék nem akarnak hamarosan RosszWood névre magyarosítani, akkor talán jobb lenne, ha nem hármasával szórnák a középszerű cuccokat, hanem EGYRE koncentrálnák az összes erő- és persze anyagi forrásukat.

Stöki

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG	■■■■■■□□□□
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■□□□
SZAVATOSSÁG	■■■■■□□□□□
ZENEBONA	■■■■□□□□□□

summa summarum

Egy elég rendesen elkésett játék, a szürkeség minden "bájával"

végitélet

67%

ALLEGIANCE

★ A hálózat csapdájában...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Microsoft
Kiadó: Microsoft
website: www.microsoft.com
Minimum konfig: P-II 266, 32MB RAM
Ajánlott konfig: P-II 300, 64MB RAM
3D gyorsító*: Direct3D
Multiplayer: Internet

Az űrháborús játékok mindig is kiemelkedő népszerűségnek örvendtek. Mert hát ki ne képzelte volna magát mondjuk Luke Skywalker vagy valamelyik másik híres űr-pilóta bőrébe? Mostanában pedig már nem is kell sok képzelőerő ennek a gya-korlati megvalósításához: a modern szá-mítás-technikai eszközökkel teljesen realisztikus vadászgépek szelik át a teljesen realisztikusan modellezett világűrt.

Nos a műfaj evolúciója – nem túlzás, ha ezt állítjuk – egy új szakaszhoz érkezett a Microsoft jóvoltából. A cím aligha lehetne találóbb: az Allegiance-szel egyenesen polgárává válhatunk egy képzeletbeli világnak. Ez a képzeletbeli világ nem csupán fiktív szereplőkkel rendelkezik: valódi pilóta ül a célba vett gépekben is, és amikor egy parancs elhangzik, azt is egy igazi személy adja ki, s nem egy előre meghatározott forgatókönyv érvényesül. Hogy lehetséges mindez? Természetesen a kulcs: az Internet.

A hálóhoz való csatlakozás előtt azonban lássuk, milyen is ez a világ. Mivel nem mindegy, hol és kinek fogjuk letenni az állampolgári esküt, engedtessék meg egy bővebb történelmi beszámoló.

A múlt

A legtöbb jövőben játszódó történetnek általában hódító szándékú, csúf idegenek a főszereplői, illetve a velük szemben tálló földi erők. Az Allegiance esetében azonban nem egészen erről szól a dolog; úgy tűnik, a háborúzáshoz a jövőben is elég pusztán az ember jelenléte.

2008-ban egy szoftvercég alapjain jön létre a GigaCorp, mely hamarosan további más iparágakban is jelentős érdekeltségre tesz szert, s a Föld leghatalmasabb vállalatává növi ki magát. A cég fejének, Emmet Longstreetnek a legnagyobb álma az, hogy a Földhez közeli világűrben életfeltételeket biztosítson. A technikai fejlődésnek és az orvostudományban elért eredményeknek hála 2020-ban már 30 űrállomás kering orbitális pályán, s ebből 10 a GigaCorpé. Noha úgy tűnik, ezzel Longstreet elérte az álmát, ez még csak a kezdet. 2033-ban beindítja az ALEXANDER projektet, melynek a célja: olyan emberi egyedeket létrehozni, melyek jobban bírják az űrutazással járó kényelmetlenségeket és a gravitáció hiányát. A Földön – mint tudjuk – tilos a klónozás, vagy bármiféle génmanipuláció emberi alanyokkal, de a GigaCorp azzal védekezik, hogy a kísérleteit a Földön kívül végzi. Párhuzamosan ezzel megkezdődik a Mars [illegible]



és kolonizálása – többek között az újfajta munkaerő felhasználásával. A leghatalmasabb állomás építése során a cég anyagi helyzete megromlik, és Longstreet háttérbe szorul a saját cégénél. Hogy visszaállítsa régi tekintélyét, belevág a MIDAS projektbe. Olyan járműveket kíván építeni, amikkel távolabbi naprendszerek erőforrásait is a Föld rendelkezésére lehetne bocsátani. Bár sokan igyekeznek keresztbetenni, a tervet sikerült határidőre befejeznie.

Minden igyekezete ellenére Longstreet alulmaradt a belső harcokban, s 2056-ban kénytelen lemondani posztjáról. Elégedetlenségében "elcsór" egy űrhajót, és körülvéve magát az időközben leállított ALEXANDER projekt megmaradt mesterséges alanyaival, ragadványnevükön a Biokkal (akik istenként tisztelik őt), ismeretlen helyre távozik.

A MIDAS projekt sikerét Longstreet már nem élvezheti: a naprendszeren kívülről visszatérő szondák mintáiból a Helium 3 nevű ásványt sikerül kivonni, ami kitűnő üzemanyagként szolgál fúziós reaktorokba. Az új üzemanyag révén a GigaCorp továbbterjeszkedik az űrben. Megjegyzendő: néhány alulfizetett tisztviselőnek köszönhetően hamarosan más cégek is hozzájutnak a He3-hoz. Longstreet eközben egy titkos bázist hoz létre valahol a Szaturnusznál, amihez portyázó kalóztámadásokkal és diverzáns akciókkal gyűjti be a szükséges anyagokat és technológiát. Amikor végül 95 éves korában meghal, a Biokból álló Tanács veszi át a helyét.

A Marson új helyzet áll elő: megalakul a függetlenséget követelő FML (Free Martian League), s ez fegyveres összecsapáshoz vezet. Az ENSZ áll a GigaCorp és a FML közé, ami rövidesen ahhoz vezet, hogy elismerik a Mars függetlenségét. A GigaCorp hiába tiltakozik a Nemzetközi Bíróságnál.

Köszönhetően a He3 földön kívüli eredetének, hamarosan többen is ráébrednek, hogy a Holdon is található belőle. Főként a kisebb cégek használják ki, s külszíni fejtéses bányákat hoznak létre. A Hold népessége hamarosan már a Marséval vetekszik. A Holdon azonban nem annyira hatékony a kitermelés, mint ahogy várták, s a kevéske koncon termé-szetesen összemarakodnak a felek. A kisebb cégekből és az ex-GigaCorp alkalmazottakból jön létre a Crimson Group, a GigaCorp legnagyobb ellenfele. A rivalizálás a Holdon is fegyveres összecsapásba torkollik, s megint csak a békefenntartókra hárul a konfliktus feloldása. Az Egyesült Nemzetek egy Koalíciós erőt küld a helyszínre, mely brutális csapást mér mindkét félre.

A következő fontos dátum: 2074, amikor a GigaCorp beüzemeli a "Mass Conveyor" rendszerét. Ezzel az új technológiával már magukról a távoli aszteroidákról tudnak bányászni. Egyszerűen meglökik az aszteroidát a Hold felé, majd amikor célba ért, lefékezik. Két év sikeres beüzemelés után a többi cég is megkapja – jó pénzért – a licencet, s maximálisan elterjed az alkalmazása. Olyannyira, hogy szabályozni kell a forgalmat. A felügyelet, illetve az ahhoz szükséges rendszer kiépítése a Koalíció feladatává válik. Csakhogy nem mindenki bízik meg bennük, s ez réseket hagy a rendszer hatékonyságán. Amikor két cég összeveszik az egyik aszteroidán, ismét a fegyverek jutnak szóhoz, mely során még a Koalíció is jelentős veszteségeket szenved.

A konfliktusokra a megoldást egy újabb találmány hozza, mellyel már nem a bányát hozzák a feldolgozó üzemhez, hanem az üzemet viszik a bányához – mobil finomítók formájában. A cégek közelebb költöztetik a telephelyeiket az aszteroidamezőkhöz, s a Hold szerepe ezzel jelentéktelenné válik. Csak néhány független bányász marad ott, úgyhogy a Koalíció jelenléte szükségtelenné válik.

Pedig talán mégis maradniuk kellett volna. 2115-ben ugyanis egy őrült bányamérnök nukleáris támadással fenyegetőzik a Föld ellen, ha nem ismerik el a Hold



Szerelem, szerelem... hajómat fegyverrel fel



Hörr-hörr! Ezt a csókát nagyon segíti az Erő...

Függetlenségi Nyilatkozatát. Ez pedig azért kényelmetlen, mert pont ugyanebben az időben a GigaCorp és a Crimson Group is összerúgja a port az Io-nál. A Koalíció fő seregét kettté kell osztani. A Holdon csapda várja a rendfenntartókat, s demoralizáltan vonulnak vissza. Miután az Io-n sikerült rendet rakni, a haderőt újraegyesítik, de a Holdon úgy is csak részleges eredményeket sikerül elérni. A Koalíció legendás tábornokának meggyilkolása után az ENSZ végül elismeri a Hold függetlenségét.

Viszonylag békés évek következnek. Több cég is azzal van elfoglalva, hogy olyan hajókat fejlesszen ki, amivel más naprendszerekbe is eljuthatnak – gondolván arra, hogy esetleg a közeli aszteroidamező tartalékai kimerülnének. Az új "versenyben" a Crimson Group egyszer csak váratlan felfedezésre bukkan. Az egyik felderítő szondája figyel fel elsőként az ún. aleph-re. A különleges képződmény magába szippantja a szondát, ami egyetlen szempillantás alatt egy távoli naprendszerbe sodródik át – az utóbbit Hadesnek nevezik el. A Crimson Group igyekszik eltitkolni a felfedezést, de a GigaCorp kémei megszerzik az információt. A két cég megint csak összecsap – ezúttal az aleph közelében. A GigaCorp egyik hajója átjut az alephen, és kideríti, hogy a túloldalt is található He3. A csatában a GigaCorp fölénybe kerül, de a Koalíció hirtelen megjelenése meglepetésszerű, és ezért eredményes. GigaCorp vesztett vele a legkevesebbet, hiszen szinte minden létesítménye a Földön kívül található. A káoszt követően a Koalíció vezére, Fisk tábornok megpróbálja egybe toborozni a katonai erőket, hogy fenntartsa a rendet. Ez nagyrészt sikerül is, bár nem mindenki bízik jobban a tábornokban, mint a civilekben.

Amúgy az élet folyik tovább: a cégek több naprendszerben is megkezdik a He3 kitermelését. Eközben 2143-ban a GigaCorp egyik hajója felfedez egy Bio kutatóközpontot, nem messze a Proxima Centauritól. A Biok elrabolt embereken kísérleteznek. Még ugyanebben az évben történik, hogy beindul a DataNet: egy kalóz-adóállomás, mely teljesen "hivatalos" híreket közöl valamennyi fél háza tájáról. Hogy ki áll az adások mögött, senki sem tudja – az első híranyaguk éppen a Bio létesítményről szól.

2145-ben a GigacCorp sorsdöntő csapásokat mér legnagyobb riválisára, úgyhogy a Crimson Group gyakorlatilag megsemmisül. Fisk tábornok eleinte nem avatkozik be. Kénytelen volt megváltoztatni politikáját: megcsappant haderejét már csak akkor veti be, ha az érdekei úgy kívánják. A GigaCorp azonban a többi céget is erőszakkal kívánja bekebelezni, s ezért 2146-ban végül összetűzésbe kerül az Iron Coalitionnal – elsőként mint önálló hadsereggel. Fisk kénytelen visszavonulni. 2149-ben viszont új ellenfél jelenik meg a GigaCorp számára: az ún "Belter Armada" kalózai fosztogatják a He3 szállítmányokat.



Ezért nem kell kergetőzni a bányászaimmal...



Ha ez a bolygó nem is született burokban, mi majd gyártunk rá

Az elkövetkezendő hónapokban szinte valamennyi cég átjuttat egy-egy hajót az alephen a Koalíció felügyelete mellett. Ráadásul az új, fénysebességnél is sebesebben közlekedő hajók segítségével újabb aláphek létezéséről érkeznek hírek. Az alepheket a tudósok képtelenek reprodukálni: csak kisebb, rövidebb távú ugrást tudnak kikísérletezni. Utóbbival viszont hamarosan szinte valamennyi hajót felszerelik.

2140-ben végzetes fordulat következik be. Az egyik még üzemelő, holdbéli Mass Conveyor "elfogó állomáson" nem tudnak időben megállítani egy aszteroidát, ami így keresztezi a Föld röppályáját. A következmények lesújtóak. A hatalmas tömeg a Csendes-óceánba csapódik, s az előidézett szökőár a földi lakosság 95%-át elpusztítja. A túlélőknek sincs esélyük – elszigetelten, éhezve, lassan meghalnak. Hogy emberi mulasztás volt-e, vagy valakinek szándékában állt a baleset, még évekkel később is csak találgatások tárgya. Mindenesetre a

A játék megkezdődik

Ezzel pedig elérkeztünk a jelenbe, 2150-be, ahol mi jénk a következő lépés. Döntenünk kell, kinek az oldalára állunk. Talán az Iron Coalitiont választjuk, és megpróbálunk rendet teremteni a káoszban? Vagy inkább a GigaCorp gazdagságát növeljük? Netán a Biokkal értünk egyet, akik szerint a "poshadt" emberi géneknek nincs helye ezen a világon? Hogy végül melyik félnek "esküszünk fel", az persze valószínűleg nem ideológiai kérdés lesz, hanem hogy milyen harcmodort preferálunk. A GigaCorp jól el van eresztve anyagiakkal, úgyhogy nála hatékonyabban lehet hátországot biztosítani. Az Iron Coalition ellenben tradicionálisan katonai szervezet, tehát nagyobb tűzerőt képvisel. Ha pedig a Biokat választjuk, nekik a lételemük a rejtőzködés, így például számíthatunk hatékonyabb radarra és álcázó elrendezésre.

Képzeljünk el valami hasonló környezetben játszódó stratégiai játékot (mint mondjuk a Homeworld-öt), de úgy, hogy mindig új helyzetek, sőt netán új technológiák fejleszthetők ki. Az intersztelláris környezetben szokás szerint a minél nagyobb hatalom megszerzése a cél: új bányák létesítése, új fegyverek kifejlesztése, és a hadsereg irányítása, stb. De ami új és szokatlan: az irányítható hajókban a csapattársaink ülnek!

Amint Joel Dehlin, a játék egyik producere kifejtette, más stratégiai játékokban szerzett tapasztalatok inspirálták a tervezői munkát. "Próbáltál már valakivel az Age of Empires-szal játszani, és megmondani neki, hogy mondjuk "Vidd ehhez és ehhez a ponthoz a francos katapultodat!"? Nos mi kidolgoztunk egy mechanizmust, amivel ebben a játékban megtehető mindez. Odaszólhatsz valamelyik társadnak, hogy támadjon, védekezzen, menjen oda, foglalja el, esetleg javítsa meg az ellenséges/saját űrhajót, bányászrobotot, űrbázist, vagy bármi más apró kellemességet. Ez pedig nagyon klassz."

Valóban eléggé klassz

De talán nézzük át részletesebben, mi is konkrétan a feladat. Egy hadseregben ugyebár csak egy parancsnok van – legalábbis jó esetben, és ez a játék egy ilyen eset. Neki ugyanolyan nézete van, mint amit az RTS-ekben megszokhattunk: egy felülnézeti (ám 3D-s) térképen küldözgetheti az automata bányászrobotokat az aszteroidákhoz, illetve az embereit a megfelelő célpontokhoz. Ezzel szemben a pilóták – ahogy kell – egy pilótafülkében találják magukat. Ha úgy van kedvük, akár ellen is szegülhetnek egy parancsnak, de persze miért tennék? Ha jól végzik a munkájukat, még pénzt is kapnak érte? S hogy mire tudják költeni a pénzüket? Hát nem lehetetlen, hogy egyszer majd ők ülnek abban a bizonyos parancsnoki székben. Ha a parancsnok jól gazdálkodik, a pilóták új hajókat is kaphatnak – eleinte csupán egy járőr és egy vadásztípus akad. Amint a típusnevük is utal rá, a járőrhajók a felderítéshez használandók, egy-egy szonda célba juttatásához, maximum egy ellenséges szonda semlegesítéséhez, míg a vadászgépek kifejezetten csak harcokhoz ideálisak: nagyobb tűzerővel rendelkeznek, rakétákkal szerelhetők fel, és el vannak látva utánégetővel, amivel meg lehet lógni a kellemetlen helyzetekből. Hogy a meglévő készletből milyen fegyverrel kívánnak élni a pilóták, azt maguk határozzák meg. Ahogy fejlődik a technika, újabb eszközök játszanak be: így például idővel a Biok esetében lesz mesterlövész mód, amivel egészen távoli célpontokra is rá lehet zoomolni.

Egy bázis bevételéhez persze már több kell, mint szimpla vadászgépek. A jó parancsnok gondoskodik nagyobb csatahajókról, bombázókról, csapatszállító hajókról. Ezek nem csak a költségeikben és tűzerejükben nagyobbak, de rendelkeznek tüzérrel is (vagy akár tüzérekkel is), aki mellesleg majd ott találja magát a pilóta mellett, amikor a hajót kilövik, és egy mentőkabinban lebegnek az űrben. S ha már itt tartunk, háromféleképpen végezheti a bajba került pilóta: vagy kilövi az ellenség a kabint (és visszakerül a bázisra), vagy felveszi egy másik játékos, vagy sikerül lassacskán visszanavigálnia a bázisra. Bár a megoldás lehet, hogy egy kicsit idegesítőnek tűnik, de ha belegondolunk, logikus, és a pilóták halála így kellő kockázati tényezőt jelent.

Egy kicsit drága

Részleteiben ugyan nem olyan színvonalas az Allegiance, mint a legnagyobb nevek az RTS-ek és a szimulációk között (tehát például a szimulációs rész nem ér fel egy Free Space 2-vel), de ötvözve a két műfajt plusz még az Internetet annyira új dolog sült ki, hogy nincs párja. Érdemes kipróbálni.

A játékot háromféle módozatban lehet indítani. Először is ingyen csatlakozhatunk egy tetszőleges játékhoz az MSN Gaming Zone-on keresztül, vagy kereshetünk társakat LAN segítségével. Ezekkel ugyan nagyszerűen el lehet szórakozni, de van egy aprócska baj: csak 32 játékos vehet részt egyszerre. Márpedig aki egyszer belekóstol egy csatába, ahol mondjuk 50-en aprítják egymást, az már alább nem adja. Az Allegiance Zone változat pedig ilyen. Még sokkal többen is benevezhetnek egyszerre: állítólag úgy 100 főnél van a határ, ami maximálisan élvezhető még – de még talán lehet feljebb is menni. Az Allegiance Zone még annyival is többet tartogat a számunkra, hogy természetesen nyilván tartják a rangsorolásunkat, újabb technológiák várnak ránk, sőt újabb résztvevő felek is megjelennek – köztük elsőként a Belter Armadával.

V.Z.

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Űrhajós szimuláció és RTS egy személyben

végítélet

80%

HARD TRUCK 2

★ Helyzetjelentés az ukrán típusú közúti áruszállításról

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: SoftLab-NSK
Kiadó: Buka Entertainment
website: www.softlab-nsk.com/ht2
Minimum konfig: P266, 64MB RAM
Ajánlott konfig: P-III 400, 128MB RAM
3D gyorsító*: Direct3D
Multiplayer: LAN, Internet

Magyar ember lévén rám is jellemző az a tipikusan hazai mentalitás, hogy ha valami ingyen van, az mindenképpen jól jön – még ha az életben soha nem is veszem hasznát. Így voltam ezzel a "C"-s jogsi megszerzésével is, amire a katonaság előtt sikerült szert tennem. Ahogy mondani szokás: sose lehet tudni. És milyen igaz ez! Itt van most ez a szuper realisztikus teherautó-szimulátor, aminél milyen jól jön majd a megszerzett tudás! Nem jelent gondot beállnom a parkolóhelyekre, és nem viszem el a KRESZ-táblákat a platóval. Ugyanis a Hard Truck 2-ben valóban mintha az teherautókban foglalnánk helyet. Nem csak hogy ott zötykölődünk a virtuális ülésben, de jobbra-balra nézelődhetünk, az estébe nyúló utunkon bekapcsolhatjuk a világítást, viharos időben pedig – esőérzékelő ablaktörlő híján – manuálisan kell gondoskodnunk a kilátásról. Akár a valóságban.

Orosz játék – orosz közbiztonság

Na jó, mielőtt túl komolyan venné bárki is ezt a realisztikusságot: a felsorolt effektusok valóban elég kellemesek, de távolról sem kell különösebb gyakorlat a kocsik irányításához. Annak ellenére, hogy valóban jól érezni a különböző gépek hosszúságát (merthogy vezethetünk kisebb-nagyobb típusokat), semmivel sem élethűbb a játék, mint mondjuk egy Need for Speed. Inkább a játék témája az, ami életszerű.

A Hard Truck 2 nem csupán egy teherautó-verseny, az már túl elcsépelt lett volna – ahogy készítői is mondják.



Mostanában valahogy mindig úgy érzem, mintha követne valaki...

Ebben a játékban azt csinálják a kamionok, ami a feladatuk: árut szállítanak. Adva van egy nagyobb terület, s rajta néhány apró település, egy reptér, egy kikötő (szóval több olyan állomás, ami egy fuvaros célállomásaként szóba jöhet), nekünk pedig ezen a tájon kell felvirágoztatni egy szállítmányozási vállalatot. A-tól B pontig kell vinnünk a rakományt: ilyen egyszerű a dolog. De valóban ilyen egyszerű? Lássuk egy kicsit konkrétabban!

A lerakatoknál több kapu közül választhatunk. A 0-ik mindig az, ahol ki kell rámolnunk, míg a többinél különböző cuccokkal pakolhatjuk meg a járgányunkat. Amikor oda állunk egy kapu mellé, nyomban kiíródik, hogy mit kell szállítani, mennyit fogunk (a legjobb esetben) kapni a célállomáson, és hogy hol is van az a bizonyos célállomás – plusz még olyan információk, hogy mennyit helyet foglal a rakterünkből, és hogy mennyire törékeny. Annál többet kasszírozunk, minél értékesebb az áru, és minél távolabbra kell vinni – de hát ez azt hiszem, teljesen evidens. Csakhogy előre szólok: az már nem annyira természetes, hogy egyszerűen a legdrágább ajánlatot kell elvállalni. Az orosz fejlesztőgárda ugyanis az orosz körülményeket modellezte le – épphogy csak a cirill betűk hiányoznak a városokból, s maradéktalan lenne az orosz folklór. Erre hamar rádöbbenhetünk.

Eleinte én is nagy vidáman telerámoltattam a járgányt Martinival, s már lélekben felkészültem egy hosszú útra. Aztán alig hogy kikanyarodok a parkolóból, egyszer csak egy fekete dzsip tűnik fel mellettem, s az utasai udvariasan felszólítanak: "Hé öregem, húzódjál már félre!" Én marha még meg is állok, mire a következő feliratból arról értesülök, hogy sikeresen kirabolt a Maffia. (Ha egyébként nem állunk meg, tüzet nyitnak.) De az még jobb, amikor felvesszük az árut, majd szépen, ahogy kell rákanyarodunk a főútra, még csak a megengedett sebességet se lépjük túl, mégis: a hátunk mögött váratlanul egy piros villogó tűnik fel, s nagy szirénázva ezúttal a rendőrség szólít fel minket az azonnali megállásra. Nem követtünk el semmit, hát engedelmeskedünk. Mire jön az üzenet: illegális áru szállításáért ennyire és ennyire megbüntetnek, valamint a rakományt is elkobozzák... (Ahhoz, hogy ilyen huncutság ne történhessen meg, külön kell a szervizben egy ketyerét vásárolnunk, amivel "átvilágíttatjuk" a rakomány.)

Azt már különösebb események nélkül is láthatjuk, hogy kissé vadregényes környéken járunk, hiszen a városok közelében könnyen taposóaknákra futhatunk. Ezek nem csak azért kényelmetlenek, mert mondjuk defektes lesz az első kerék és jónéhány kilométeren keresztül (az első szerelő állomásig) félrehúzó kormánnyal kell lavíroznunk, hanem mert a rakományunk egy szempillantás alatt gallyra megy. A sérülést százalékban jelzi a gép: ha lecsúszunk egy töltés göröngyös oldalán vagy netán egy nagyot ugratunk, akkor is mindig megy pluszba a selejtek aránya.


Helló, kolléga? Megvakarnád a hátsó felfüggesztésemet?

Persze nem csak a rakomány tud sérülni. Az ütközésektől szépen rongyolódik a jármű: leszakad a lökhárító, gyűrődik a kasztni, és ami még fájóbb: elromolhat a motor, a váltó, s a végén teljesen lerobbanunk. Jó esetben még el tudunk vánszorogni egy szerelőműhelyig, de ha teljesen leállunk, csak egy dolgot tehetünk: hívjuk 911-et, vagyis a segélykérő vonalat az Escape menüből. Szintén ez a teendő, ha netán olyan ügyesek lennénk, hogy elfelejtünk időben tankolni – nem véletlenül vannak a benzinkutak, illetve a benzintartályok az út mentén. Néhány extrém esetben az is megtörténhet, hogy fejre állunk. Ilyenkor azonban még nem kell pánikba esni, várhatunk egy kicsit a 911-gyel. Ugyanis előfordulhat, hogy a konkurencia siet a segítségünkre.

A konkurenciaharc

Hát bizony: a számítógép szörnyen bénán irányítja a többieket (és amúgy a civil forgalmat is). Bár nyomják a dudát, azért gondolkodás nélkül belénk hajtanak, sőt tolnak minket maguk előtt. Ugyanezt csinálják persze egymással is,

úgyhogy elképesztően illúzióromboló, amikor beérkeznek a riválisok a kirakodáshoz, ahol ugyebár óhatatlanul van egy kis tumultus. Az efféle torlódásokat éppen ezért mindenképpen kerülni kell. Még szabálytalankodni vagy kockáztatni is érdemes inkább: én például előszeretettel mentem az ellenkező sávban vagy egyirányú forgalommal szemben, ha úgy egy rövidebb utat találtam.

A primitív intelligencia különösképp a rendőröknél szúr szemet, mert ott már kifejezetten a játszhatóságot rontja le. Az odáig teljesen világos, hogy ránk verik, ha megrongáljuk a kincstári járgányokat, de hogy akkor is a nyakunkba varrják a dolgot, amikor ők jönnek belénk, enyhén szólva felháborító. Kiváltképp "kellemes", ha már nem először kerülünk a törvénnyel összeütközésbe. Ha jól emlékszem, amikor már volt a számlámon egy 500 dolcsis csínytevés, potom 13 rugóval vágtak meg. Még csak nem is volt annyi pénzem, de a zsernyákok nem voltak szívbajosak: fogták magukat és lenyúlták az árut (megjegyzem: ez is valahogy olyan oroszos megoldásra vall, de mintha már történt volna ilyesmi Pannóniában is...)

Sok szó volt már a konkurenciáról, úgyhogy talán tisztázni kéne, kik is ők. A dolog igen egyszerű: amikor felveszünk egy fuvart, mindig van, aki meg akar minket előzni. A gép folyamatosan kiírja, hányadik helyezettek vagyunk a konkurenciaharcban. A célban a helyezésünk nincs különösebb hatással a fizetségre, viszont ami lényeges: alkalmazottakat csak a legjobb pilótáknak van joguk tartani. Az első helyezés magyarul azzal jár, hogy engedélyt kapunk egy ember felvételére. Minden parkolóban van néhány munkanélküli sofőr különböző fizetségért – hogy mennyiért, az természetesen a járművüktől függ. Az alkalmazottak felvétele hasonlóképpen zajlik, mint az árué: csak a



Újabb borzasztó karakterhiba az 576-ban: nem KAMAZ, hanem KAMA3

közelükbe kell menni, és kiíródik minden fontos adat. Ezután ha behívjuk a cégünk menüjét, bármikor átválthatunk a foglalkoztatott sofőrökre. Ha nincs engedélyünk, legfeljebb új autót vehetünk, ami szintén ezzel a metódussal zajlik.

Egy fuvaros esetében a siker záloga nem csekély mértékben a tájékozódó képesség. Nagy segítségünkre van a bármikor behívható térkép, melyen minden lényeges dolog jelölve van. Jól látható, hol vannak a benzinkutak, a szerelő műhelyek, sőt még az elhagyott platók is, amiket a nyerges vontatókra lehet felkapcsolni. A térképpel már eleve az árut is úgy vételezhetjük, hogy figyeljük, mekkora utat kell majd megtennünk, s így az ízlésünknek/tudásunknak megfelelően válogathatunk. Utána útközben, ha már egyszer nagyjából betájoltuk magunkat, támaszkodhatunk már a jelzőtáblákra is – mellesleg a parkolók helyét külön ki is írja a gép, ahogy közeledünk hozzájuk.

Karrierünk kezdetén mindössze egy ZIL teherautó a teljes vagyonunk. Sajnos nem az a régi vágású, ormótlan "gőzgép" (pedig annak jobban örültem volna), hanem már egy valamivel újabb típus. Ha nem kell túl sokat javításra költenünk, hamar összegyűlik annyi lóvé, hogy bővíthetjük a gépkocsiparkunkat. Vannak apróbb, furgonszerű teherautók, amiket már két-három fuvar után megvehetünk, illetve a másik orosz "csoda", a Kamaz is könnyen megfizethető. A komolyabb nyerges vontatók viszont már alaposan megterhelik a pénztárcánkat. Az összes nevesebb márka szerepel, úgymint Mercedes, Renault, Scania, Volvo, DAF, stb. A monstrumok kidolgozása rendkívül szép, főként hogy mindegyiket belülről is megvizsgálhatjuk. Már csak esztétikailag is érezni a különbséget. Az elnyűhetetlen orosz technikából bizony nem sajnálták az anyagot: három ablaktörlő munkálkodik az esőben, míg a nyugati típusok műszerfala ízléses eleganciát tükröz.

A rögös út

"Fél évet elvesztegettünk arra, hogy a víz természetes hatásához különböző trükköket alkalmaztunk. Sehogyan sem volt jó. Ám most, a Matrox G400-assal nagyon könnyű volt, és valóban vizet láthatunk!!!" – büszkélkedett az egyik nyilatkozatában Igor Belago, a játékot fejlesztő csapat


Erősen lóg az eső lába. Viszont az a konkurencia érdekesen parkol

vezetője. Ehhez nincs mit hozzáfűznöm: a tükröződő víz tényleg nagyon szép, pedig nekem csak Voodoo 3-asom van. Viszont szerintem ahelyett, hogy vízeffekteket keresgéltek fél évig, inkább a tereptárgyak gyarapítására és szépítésére kellett volna ugyanazt az időt felhasználni. Mert hát a táj – ha mondjuk a Need for Speed utóbbi részeit vesszük alapul – szörnyen kezdetleges. Két oldalt mindig egy-egy domb vonul végig az út mellett, melyek tetején egy szimpla textúraként vannak megoldva a fák és bokrok. Amikor meg valami pofásabb sziklafalak vannak egy kicsit távolabb, az előttük lévő fák magára a sziklára vannak ráfestve... Az út sem valami realisztikus. Nincs útpadka, a táblák és fák sokszor közvetlenül az út szélén helyezkednek el, és minden rohadt szögletes. Szögletesek a kanyarok, sőt


Na igen. Ezt hívják bökkenőnek

még a fékcsíkok is, amiket húzunk.

Viszont az időjárás határozottan tetszett. Besötétedik, kivilágosodik (természetesen felgyorsított tempóban), beborul az ég, csepeg az eső, heves zápor alakul ki – valóban real-time időjárásról beszélhetünk. Jól néz ki, ahogy az színek árnyalataival kombinálták. Még az is megfigyelhető, hogy melyik irányban kel fel vagy nyugszik le a nap: az út egyik oldalán világosabb, míg a másikon sötétebb az erdősáv.

A terep és az autó közti kölcsönhatás viszont már nem annyira menő. Állati hülyén fest, amikor a cingár kis fákról lepattannak a több tonnás kamionok. Nem tudom, miért nem lehetett egy kalap alá venni a fákat az elsodorható KRESZ-táblákkal. Talán azért mert animálva vannak? Ugyan jól néz ki, ahogy lengeti az ágakat a szél, de annyira azért nem.

Amúgya járgányok fordulékonysága, viselkedése eléggé reális. Ha például kívülről nézzük őket, még az is megfigyelhető, ahogy fékezéskor a vezetőfülke kicsit előrebukik. Az irányítás a valódi járművek dinamikájához igazodik, amit már az is jelez, hogy szinte kizárólag csak belső nézetből lehet játszani. Mert ha billentyűvel játszunk, és kívülre váltunk, nagyon kényelmetlen, hogy nem látjuk, mennyit csavartunk a kormányon. A nagy böhöm kamionok ugyan elég lassan reagálnak ahhoz, hogy így is boldoguljunk, de a kisebb furgonoknál hamar keresztbefordulunk vagy leszaladunk az útról.

Egy kevéske gond

Voodoo 3-tulajdonosoknak lehet, hogy lesz némi problémájuk a játékkal – nálam alapban úgy indított, hogy talaj nuku, és a dombok is csak 5 m-es távolságban rajzolódtak ki. Miután a készítők tanácsa szerint letöltöttem a legújabb (jelen pillanatban még csak béta változatban létező) drivert, rendbejött ugyan a dolog, de még mindig akadtak furcsaságok. Mentem, mendegéltem, mire egyszer csak elfogyott az út, és zuhantam a semmibe. Bár végül megtaláltam a megoldást. Lefékeztem, és kicsit várakoztam a világ végén. És lőn: pár másodperc múltán megjött a terep. Bár tudom: istennek is hét napig tartott megteremtenie a világot, és a gépnek még csak hét másodperc sem kellett, de azért eléggé sérelmeztem mindezt – főként, mert rendszeresen előfordult. Azt mondjuk hozzá kell tennem, hogy az Interneten lévő 18 megás patchet nem volt türelmem letölteni – lehet, hogy úgy a fenti problémákat tárgy-talannak tekinthetjük.

Mindenesetre akárhogy is van, az biztos, hogy a grafikai engine nem túl nagy szám: nem túl látványos, ráadásul még lassú is. A töltési idő is elviselhetetlenül sok, főleg ha figyelembe vesszük, hogy egyetlen akna tropára vághatja a teljes rakományt, ami után minden épeszű játékos a Load opciót fogja keresni, és nem fog még a javíttatással szöszmötölni. Ám ahhoz, hogy állást töltsünk előbb ki kell lépni a játékból... El kell ismernünk: ilyen-fajta teherautó-szimulátor még nem volt. Eredetiségben nincs hiány, csak az a kérdés: a lassú kamionok és a hosszú utak meddig tudják lekötni a játékost.

V.Z.

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Mindenképpen egyéni játék, az meg egy más kérdés, hogy kinek mennyire jön be

végítélet

70%

LEMMINGS REVOLUTION

★ **Akinek lemminge, (lem)vegye magára...**

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Tarantula Studios
Kiadó: Talonsoft
website: www.beetlecrazycup.com
Minimum konfig: P266, 32MB RAM
Ajánlott konfig: P-II 300, 64MB RAM
3D gyorsító: Direct3D
Multiplayer: –



Lemmingjeink útja most a pofonok völgyébe vezetett



A helyzet reménytelen. Ennek örömére felrobbantgatom népemet

A bevezető introt látva felcsillan minden valamirevaló Lemmings-fan szeme. Jópofa kis filmet látunk, amelyben a korábbi részek eseményei jobb sorsra érdemes, jelenleg kissé amortizált mozielőadásként jelennek meg egy rókákkal (vagy patkányokkal – legalábbis arra hasonlítottak legjobban) teli moziban. Aztán csapó, és megjelenik szemünk előtt a jelen játék alapsztorija, vagyis hogy miért is lett a lemmingek forradalmian "új" történetének a címe Lemmings Revolution. Egy ismeretlen bolygóközi erő (vagy a Berényi család valamely jeles képviselője – ez pontosan talán sosem derül ki) gonosz tervet szőtt az élelmesnek egy cseppet sem nevezhető rágcsálók köré. Kis lemmingjeink kincseket keresve és különböző drágaköveket bányászva békésen éldegéltek föld alatti üregeikben, amikor a fent definiált Gonosz kegyetlen uralmát gyakorolva fölöttük – maradván a szappanoperáknál – rabszolgasorsba kényszerítette őket. Szegény lemmingek ettől kezdve egy kies tundrán fekvő ládagyárban emelték a termelési mutatókat szorgalmas közmunkával. Ám a forradalom szele átsüvített köztük, s kitörtek a Putyilov-gyárból, hogy jól megérdemelt szabadságukat visszaszerezzék. Természetesen a mi feladatunk, hogy láthatatlan főideológusként egyengessük a szoc... izé: szabadság felé vezető viszontagságos útjukat a Kreml tornyaiban.

Ennyi a bevezető. A történetet mondjuk én találtam ki, mert szerintem ez így jobban hangzik, mint az igen szimpla eredeti, ami szerint az introban látható rókák/patkányok bezárják a lemmingeket egy toronyba, azoknak meg meg kell onnan szökniük. Hogy miért is tettek ilyet velük, arra mondjuk a játék folyamán nem derül fény, viszont a gonosz emlősök faji hovatartozását végre sikerül megállapítani, lévén ez sokkal inkább patkányság, mint rókaság...

Miután jól kiszörnyülködtük magunkat, vegyünk egy mély lélegzetet, és vessünk egy pillantást a menüre. Az első szembeötlő kis érdekes lehetőség a játék nyelvének tetszőleges állítása pár világnyelv közül. A magyart persze már megint kihagyták (pedig oly sokan is vagyunk szerte a világon), mindenesetre az a tudat mindenkit vigasztalhat, hogy a játékban abszolút nem lesz szükség

Lemming-történelem



Valószínűleg nem én vagyok az egyetlen, aki még ma is jól emlékszem a számítógép előtt töltött hosszú órákra, fejgörcsökkel kísért asztalcsapkodásra, miközben ész nélküli hőseim életetének megvédésére hivatva próbáltam az egyre nehezebb kihívásokat jelentő szinteket megoldani.

Amikor 1990-ben a Psygnosis előrukkolt a Lemmingsszel, olyan játékot sikerült teremteniük, ami addig példa nélküli volt. Szerte az egész világon ezrek és ezrek feszültek neki napról napra a bonyolultnál bonyolultabb fejtörőknek. A játék sikere elképesztő volt, ami nem is meglepő, hiszen ezeknek a ész nélkül menetelő állatkáknak a világában a játékos istenként lett élet és halál ura, a kis lemmingek útját egyengetve.

Ahogy az persze lenni szokott, a Lemmings sem kerülhette el a sorsát: sorozattá vált. A játék nevével fémjelzett "free" játékok(Save The Lemmings!, Covox Lemmings) mellett sorba jelentek meg a folytatások: az Oh no, more Lemmings és az Xmas Lemmings, amelyek sem a játékmenetben, sem a megjelenítésben nem hoztak különösebb változást(a karácsonyi lemmingek mikulás-szerkójától eltekintve). Természetesen az idők haladtával szuicid rágcsálóink is új köntöst öltöttek, hogy a Lemmings 3D-ben már korszerűbb megjelenésükkel riogassák a jobb sorsra érdemes rajongókat. A vérfrissítés nem volt túl jó választás, a háromdimenziós lemmingek nem keltettek nagy lelkesedést, és a vérbeli lemming-megszállottak is fintorogva fordították neki hátat. Már-már úgy tűnt, a kis tundraegerek csillaga végleg leáldozott, de a Talonsoft még látott egy folytatásnyi fantáziát bennük. Hogy mit láttak egész pontosan, az éppúgy titok marad, mint az, hogy miért is vonulnak a kis lemmingek párzás után tömegesen a biztos halálba...



Lemmingfalva lakói

Itt látható az a lemming, aki mindenkitől falramászik. Vele áthidalhatjuk a magaslati akadályokat, de bánjunk csínján vele, elég kevés szo-kott lenni belőle.

Ő itt Tau bácsi lemmingföldi reinkarnációja. Esernyővel a kezében képes túlélni a legnagyobb zuhanást is. Gazdálkodjunk vele okosan!

Unjuk valamelyik lemmingünk rózsaszín pofácskáját? Sebaj! Rövid úton elintézhetjük, ha időzített bombává változtatjuk. Figyelem! Némely helyzetben ő lehet a megoldás kulcsa.

Válaszd ezt a figurát, ha meg akarod fordítani az esztelen menetelés irányát, de ne feledd: így eggyel kevesebb lemminget juttathatsz célba!

Lemmingjeink sajnos ugrálni nem tanultak meg, de lehetőségünk van rá, hogy lépcsőt építsünk nekik. Jól nézd meg, hol kezdesz építeni, nehogy kárbavesszen egy hasznos lemminged!

Áthatolhatatlan falakon ássuk át magunkat! Ez a legegyszerűbb módja az átjutásnak, de jól be kell osztani, mert keveset kapunk belőle.

Itt látható előző barátunk kartársa, mindössze az ásás iránya más, ő rézsútosan ás.

Végül, de nem utolsósorban bemutatjuk a harmadik generácós gödörásó kubikus lemminget, aki képest lásni a pálya aljáig is!

semmilyen verbális kommunikációra. Kicsit még a menünél maradva: kicsit meglepődtem, amikor az Options menübe belépve csupán két menüpontot találtam, történetesen a zene és a hang erejének növelésére ill. csökkentésére szolgáló csúszkákat. A grafikai beállításokat sajnos nem lehet módosítani és a felbontást sem lehet növelni, ami a mai gépek teljesítményének színvonalát tekintve bizony elég rossz pont. (Ennek ellenére a játék gépigénye elég magas, a készítők legalább Pentium 266-ost javasolnak 64 Mb RAM-mal, és a manapság már elengedhetetlen 3D-s videókártyával. Ehhez képest a látvány ezt a hardverigényt nem igazán teszi megalapozottá...) Na mindegy.

Nem hinném, hogy különösebben be kellene mutatnom a játékmenetet, hiszen az gyakorlatilag ugyanaz maradt, mint a többi Lemmings-játékban: a pálya egy bizonyos pontjáról hosszú tömött sorokban nekiindulnak lemmingjeink a nagy semminek, nekünk pedig minél kisebb hibaszázalékkal (értsd: halottal) a megadott időlimiten belül el kell őket vezérelnünk a biztonságot jelentő célba. A pályákon különböző veszélyek leselkednek rájuk: ha túl magasról esnek le, kitörik a nyakukat, ha begyalogolnak a vízbe, akkor kóros légszomjban hunynak el (bár van speciális Jézus-lemming is, amelyik a vízen jár), és így tovább – az elhullási lehetőségek tárháza igen méretes építmény. A feladat tehát az, hogy az ilyen veszélyeket kikerülve a megfelelő irányba tereljük őket. Ehhez felhasználhatjuk a lemmingek egyes fajtáinak speciális tulajdonságait: a terelőlemming például visszafordíthatja a csapatot egy veszélyes pont előtt, és a sor az ellenkező irányba bandukol tovább; a robbanó lemming lyukat robbanthat egy platóba; a lépcsőépítő lemming teljesen hihetetlen módon lépcsőt épít egy platóhoz (nála különösen szórakoztató a BAH-csomópont effektus, mikor is ugyebár a lépcső nem ér össze a platóval), satöbbi. Gondolom sok újdonságot most sem árultam el, az viszont mindenképpen újdonság, hogy a szabvány lemmingek mel-lett találkozhatunk vízen járóval, va-lamint azbesztlemminggel, amely viszont a lávára immunis.



Valami azt súgja, hogy a Lemming Airlines a menekülés kulcsa

Mókás animáció a pálya végén. Mind a százkettőn ugyanaz

Mentésre szintén nincs mód, de ez tulajdonképpen nem is számít, hiszen a program automatikusan ment minden sikeresen elvégzett pálya után.

A készítők félredobták az eddigi hagyományt, a különböző pályák most már nem (vagy legalábbis nem annyira) lineárisan követik egymást, mint eddig. És tulajdonképpen el is értünk a fejlesztők – szerintem – legnagyobb baklövéséhez, ugyanis az elvégzett pálya után választhatunk a következő két pálya közül. Ez tulajdonképpen azt jelenti, hogy ha az egyszeri játékos az egyiket nem tudja megcsinálni, akkor még mindig ott a lehetőség, hogy a másikkal próbálkozzon, és ha sikerrel jár, már mehet is tovább, újabb két pálya közül választva (ami meg nem megy, azt ne erőltessük – mint ahogy egy másik jeles főideológus mondta a Putyilov-gyárban). Ezzel a játékos lehetőséget kap, hogy a számára nehezen megoldható pályákat kikerülhesse. Hogy ez jó, vagy rossz, azt mindenki döntse el maga, természetesen aki mind a 102 pályát meg akarja csinálni, annak meg teljesen mindegy.



Aki másnak vermet ás, az az exkavátor-lemming

Ahogy azt már megszokhattuk, kezdetben a pályák nagyon könnyűek, inkább csak amolyan tutorial jellegűek, ahol játék közben sajátíthatjuk el a kezelés csínját-bínját. Persze aki már játszott valamelyik korábbi Lemmings-szel, annak erre nincs szüksége, ugyanis a jól bevált irányítás is a régi maradt.

Nem is tudom, hogy mit vártam a Lemmings Revolutiontól. Az én emlékezetemben ezek a kicsiny lények lilaruhás, zöldhajú, rózsaszín képű manócskák, akik a képernyőn menetelnek céltalanul, feltétel nélkül gondjainkra bízva értéktelen életüket. Talán valami többet vártam az új epizódtól, valami újat. A régebbi Lemmings játékok oda tudtak bilincselni a képernyőhöz, képes voltam órákon át szenvedni egy-egy pályával, csakhogy nekiugorhassak a következőnek. Gyermekkori jó barátommal 486-os gépük előtt ücsörögtünk hetekig minden délután, hogy áldásos (vagy többnyire kevésbé áldásos) tevékenységünk folytán a legkevesebb lemming kerüljön a lemming-mennyországba. Talán belőlem halt ki valami, hiszen a lemmingek tulajdonképpen most sem csinálnak mást, csak mennek-mendegélnek, míg közbenjárásunk eredményeképpen célba nem érnek, vagy ki nem múlnak. Tényleg jópofák ezek a Talonsoftos srácok, kiadnak mindenféle jó játékot. Vessünk csak egy pillantást a Martian Gothicra vagy a Flying Heroesra. Szép grafika, ötletes alapsztorik, műfajaik kedvelőinek gyűjteményében a helyük. De hogy a Lemmings Revolutionből mit akarhattak kihozni, azt még mindig nem tudom. Említésre érdemes változás nem történt, csak sűrűbben lettünk tőlük, nem többen.

Nem akarom nagyon leszólni a Lemmings Revolutiont, mert némely pálya bizony elég komoly kihívást jelent (egy ideig), és napjaink véres játékai között igazi színfoltot – de aki annak idején úgy lelkesedett a kis öngyilkosjelöltekért, mint pl. én, az már nem fogja úgy szeretni a lemmingek új generációját ezzel a "3D toronnyal". Valahogy minden a régi maradt – és mégsem. Nem tudom ezek után ki lehet e facsarni még valamit szegény lemmingekből. Talán jövőre kis barátaink is feltűnnek egy first person shooterben, hogy végre kezükbe ragadva az irányítást, rendet teremtsenek az őket körülvevő káoszban. (Már van is egy ötletem, hogy mi legyen a címe: Lemmings Demolition.) De annak sem fogunk örülni.

VargaB.

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

A lemmingek hozzák a régi formájukat. Azt a JÓ RÉGIT...

végítélet

68%

TRAFFIC GIANT

★ **BKV-szimulátor, avagy haverom a kalauz**

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: JoWood
Kiadó: Infogrames
website: www.jowood.com
Minimum konfig: P233, 32MB RAM
Ajánlott konfig: P-II 300, 64MB RAM
3D gyorsító: -
Multiplayer: -



Te szentséges Demszky! Hogy itt mekkora dugó van...



A munkanélküli kalauzok kedvenc videója

Így nyár elején/közepén bizonyára már sokakban felmerült a kérdés, miközben a 40 fok hőségben, az izzadó tömegben zötyögletek kábé hússzal, mondjuk a Körúton, a zsúfolt busz hátuljában, hogy vajon nem lehetne-e a tömegközlekedési problémákat valahogy jobban, egyszerűbben megoldani? Akinek a nyári kánikulában is van kedve a számítógép előtt ülni, ahelyett, hogy a csajokat hajkurászná a strandon, azoknak nyújt erre lehetőséget az osztrák JoWood cég Traffic Giant nevezetű játéka, mivel a játékban egy tömegközlekedési céget kell teljes körűen irányítanunk, illetve menedzselnünk. Aki találkozott annak idején a Transport Tycoon-nal (amit még mindig megvásárolhattok az 576 shopokban) annak ismerős lesz a feladat, csak itt kizárólag a személyszállításra kell koncentrálni.

A játék elindításakor jó szokás szerint az intrót tekinthetjük meg, ami egy város életét mutatja be, ahogy hajnalban beindulnak a járművek, illetve munkába indulnak az emberek, egészen a déli csúcsforgalomig, amely ismerős lehet azoknak akik a belvárosba járnak dolgozni. Ezután jelentkezik be a főmenü ahol a szokásos opciók fogadnak minket. Fontos kiemelni a hagyományos kampányjáték mellett, amely ahogy az lenni szokott egyre nehezedő feladatokból áll, a végtelenített játékot. Ebben az üzemmódban nincsenek elérendő célok, illetve időlimit, hanem az általunk választott térképen szabadon játszhatunk tetszés szerint, bár megítélésem szerint a kampányjáték a legszórakoztatóbb. A játékban nem lehet nehézségi fokozatokat választani, hanem egy-egy megbízáson (ez alatt a térképet értem) belül többféle nehézségű célokat kell teljesíteni, és ezt a teljesítményt osztályozza a gép. Ez azt jelenti, hogy minden új térképen a program megad három, egyre nehezedő kitűzött célt és egy időlimitet. A megbízás sikeres teljesítéséhez elegendő az adott időlimiten belül a legegyszerűbb feladat megoldása, ekkor egy új térképet kapsz, de ha a másik kettőnek is sikerül megfelelni akkor további kettővel, illetve hárommal bővül a következőnek választható térképek köre (ez most biztos bonyolultnak hangzott, de egyáltalán nem az!), és így már te választhatod ki melyiken akarod a következő megbízásokat teljesíteni.

Miután sikerült kiválasztani a nekünk tetsző játékmódot, az adott város térképe tárul elénk, ahol teljes összevisszaság fogad. Hatalmas a káosz, ismeretlen rendeltetésű épületek töltik be a várost és minden kereszteződésben hatalmas dugók akadályozzák a forgalmat. Ahhoz, hogy könnyebben átlássuk a helyzetet, először érdemes megismerkedni az ikonok jelentésével, illetve rendeltetésükkel. A képernyőn középen láthatjuk a várostérképét, a jobb alsó sarokban a város kicsinyített térképét a zoomolásra vonatkozó gombokkal, felette helyezkedik el a jelenleg rendelkezésre álló pénzösszeg, mellette pedig a dátumot. Középen látható az információs ablak amiben a szöveges adatok kerülnek kiírásra, a bal alsó sarokban pedig a vezérlőikonokat. Az első az információs ikon amin belül további három fontos jelecske vár minket. Az első a legfontosabb, ugyanis részletes adatokat szolgáltat bármiről amire rákattintunk, legyen az jármű, megálló, vagy épület. Az épületeknél fontos tudni, hogy a zöld szín lakóépületet jelöl, a piros színűek pedig azok az épületek ahová a lakosok el szeretnének jutni. Az ez után következő ikon, ami két kockás zászló, mutatja az adott térképen elérendő célokat és az időhatárt. Itt kerül felsorolásra a már említett háromféle feladat osztályozása is. A harmadik, egy szemet jelképező ikon nyújt lehetőséget a különböző grafikai opciók beállítására. Itt ki-be kapcsolhatod a különböző tereptárgyakat, a könnyebb áttekinthetőség kedvéért. Például ha az áruházak képét kapcsolod ki a térképen az épületek rajza helyett őket jelképező ikonok fognak megjelenni.



A második fontos vezérlőikon egy buszt szimbolizál, ebben a pontban érheted el a járművekkel kapcsolatos opciókat. Az elsőben ("garázs") láthatod a tulajdonodban lévő járműveket, hogy melyik vonalon szolgál, műszaki elhasználtságát, korát és az eddig jövedelmezett összeget. A célkereszttel a térkép a járműre ugrik, az alatta lévő piros ikonnal pedig eladhatod a feleslegesnek ítélt modelleket. A villáskulcs ikon a második a sorban, itt lehet a járművekkel kapcsolatos javításokat beállítani. Az utolsó jelkép alatt lehet új járműveket beszerezni. A vásárláshoz sokféle adat nyújt segítséget, ezek közül a legfontosabbak természetesen az ár, a férőhelyek száma, és a fenntartási költség. Ha a felirat színe zöld akkor nincsen rá elég pénzed, így nem tudod megvásárolni.

A vezérlőikonok között a harmadik jelöli a tömegközlekedési vonalakkal kapcsolatos opciókat, ezen belül pedig négy további jelecske sorakozik, amik közül az első általános infókat szolgáltat a vonalakról (név, megállók száma, a rajta közlekedő járművek száma, és az eddig jövedelmezett összeg). A másodikkal lehet új vonalat létesíteni vagy a régieket módosítani, de lényeges tudni, hogy a vonalnak minden esetben vissza kell térnie a kezdőponthoz és nem lehet a forgalmi iránnyal szemben építkezni! Új vonal létrehozásakor először a kezdőpontot kell megadni, majd kijelölni a követendő irányokat. Szerencsére ez elég egyértelmű, így nem okozhat gondot. Ilyenkor érdemes egy ideig figyelemmel kísérni a működését, hogy minden rendben van-e, érdemes-e fenntartani a vonalat vagy sem. Vonal módosításához először klikkelj a már meglévő kezdőpontra, majd jelöld ki az új útvonalat. A régi vonal törlése automatikusan történik. A busz jelképezi az adott vonalon közle-

Rokon lelkek

Transport Tycoon

A közlekedési (vagy inkább: szállítási) játékok királya, ami talán még ma is megállná a helyét a versenyben. (ld. 576 '94/12 – 90%)

Vészhelyzet

Ha nem is egészen rokon, de mindenképpen közszolgálati tevékenységet szimuláló magyar nyelvű játék. Bár ha jól belegondolunk, buszozni is egyfajta vészhelyzet... (ld. 576 '98/7-8 – 78%)

kedő járművek adatait, típus, telítettség, műszaki állapot, és jövedelmezőség szerint. A jobb-bal irányú nyilakkal lehet a vonalra kijelölni, vagy arról eltávolítani az adott járművet, a célkereszttel pedig szokás szerint a térkép közepére lehet megjeleníteni a kérdéses buszt, vagy villamost. Amikor kijelölünk egy járművet az adott vonalra a gép azt mindig a vonal kezdőpontjára teszi le. A negyedik ikon gazdasági mutatókat jelenít meg az adott tömegközlekedési vonallal kapcsolatban.

A negyedik vezérlőikon a megállókkal kapcsolatos. Miután az adott jellemzők alapján (megálló típusa, ára, vonzereje-erre majd később kitérek, és egyéb jellemzői) kiválasztottuk a nekünk tetsző modellt akár meg is építhetjük a megállót. Fontos tudni, hogy megállót csak aszfaltfelületre építhetünk és közvetlenül kapcsolódnia kell a tömegközlekedési vonalhoz! A következő ikon segítségével építhetünk vágányokat, amin a villamosok közlekedhetnek. Itt is többféle típus áll rendelkezésünkre. Végezetül a bulldózer segítségével elbonthatjuk a nekünk nem tetsző létesítményeket. A bulldózerről tudni kell, hogy segítségével megszabadulhatunk az útban lévő épületektől is, de ezzel vigyázni kell mert egyes épületek lebontása erősen kihat a városlakók utazási szokásaira, és igen költséges is. A megállóhelyek képe felett három ikon látható. Az első egy szám ami azt jelöli, hogy az adott megállóhely melyik vonalhoz tartozik, a második a buszra várakozók számát mutatja, a harmadik pedig az utasok hangulatát jelöli, ami háromféle lehet: mosolygós, semleges, vagy mérges. Ez azt jelenti, hogy az első esetben minden rendben, az utasok szívesen állnak a megállóban, a második esetben semlegesen viselkednek a szolgáltatásaid iránt, a harmadik esetben pedig egyáltalán nincsenek veled megelégedve és hamarosan elhagyják a megállót.

Az utolsó vezérlőikonnal jeleníthetjük meg a gazdasági adatokat. Az első jelképezi a céginfókat, ahol cégeddel kapcsolatban minden fontosabb gazdasági és pénzügyi adatot megkaphatsz, kezdve a hírnévtől egészen a különféle statisztikákig. A második alatt a jegyárakkal kapcsolatos opciókat állíthatod be (nesze neked BKV!), amiknek változása erősen kihat a kiadások/bevételek alakulására. A következő opcióban a céged dolgozóinak fizetését szabályozhatod, ami erősen kihat teljesítményükre. Drasztikus bércsökkentés után például látványosan romlanak a sofőrök vezetési képességei, míg a fizetés jóval átlagszint felett tartásakor az utasok elismerően fognak nyilatkozni a cég alkalmazottainak munkájáról. Végül az utolsó ikon alatt találhatod a hirdetésekkel kapcsolatos opciókat. Itt mindenki pénztárcájához mérten választhatja ki a neki megfelelő hirdetési típust. Természetesen nem kell részletezni, hogy a reklámok milyen mértékben vannak a cég ismertségére hatással. Ja, igen! A játékban az egyik legfontosabb tényező az egyes megállók, vonalak, illetve járművek ún. vonzereje. Ez azt jelenti, hogy az adott objektumot mennyire szívesen veszik igénybe a potenciális utasok, és ez az érték erősen befolyásolja az adott dolog beszerzési árát. Tehát a szebb, kényelmesebb buszokat drágábban vehetjük meg, mint a lerobbant, fapados típusokat, de többet is fognak jövedelmezni. Érdemes tehát meggondolni melyik irányba indulunk el, főleg a játék elején amikor anyagi lehetőségeink erősen korlátozottak.

A sikeres játékhoz elengedhetetlen az átgondolt tervezés. Egész pályák úszhatnak el azon ha rosszul fogunk hozzá a vonalak létesítéséhez, ilyenkor nincs más hátra mint az egészet újrakezdeni. Fontos ismerni a városlakók viselkedését, honnan hová akarnak eljutni, stb. Velem sokszor előfordult az, hogy egy elsőre remek útvonalról kiderült, hogy fabatkát sem ér, az utasok teljesen máshová akarnak eljutni, és több százan tolongtak egy aprócska, külvárosi megállóban, a csillogó-villogó belvárosi buszpályaudvar pedig kongott az ürességtől... Magasabb pályákon állandóan figyelemmel kell kísérni a különféle gazdasági mutatókat, mivel ezek már jó előre jelezhetik a csőd közeledtét. Sajnos a játék néhány pálya után elég egyhangúvá válik, mert miután megtanultuk úgy működtetni a céget, hogy jövedelmező legyen és jól működő vonalakat építettünk ki, az idő nagy részét a térképet bámulva fogjuk tölteni, mert az égvilágon semmi sem történik. A buszok szorgalmasan ingáznak, az emberek ide-oda mászkálnak de lényegében nem történik semmi.

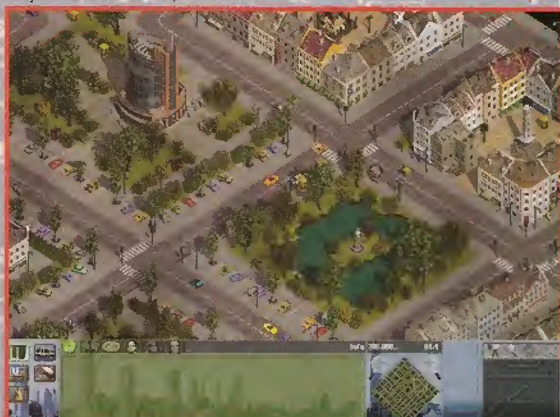
A játékban a hangok jól el vannak találva, mindig az éppen a térképen látható épülethez tartozó hangok szólalnak meg (a színházban tapsolnak, a templomban harangoznak, stb.). A grafika finoman kidolgozott, ez főleg az épületekre igaz, de néhol kissé aránytalan, például a gyalogosok túl nagyok az autókhoz képest, de ez mondjuk érthető is, különben nem lehetne mozgásukat nyomon követni. Az autók elég furcsa elv szerint közlekednek, ráadásul derékszögben kanyarodnak. Érdekes az is, hogy majdnem mindenhol egysávos utak vannak, így aztán ha valahol megáll valamilyen jármű, több száz méteres kocsisorok alakulnak ki mögötte, mert nem tudják szerencsétlenek a vesztegló járművet megelőzni. A játék közben ízléses átvezető videók láthatók, amelyek mindig valamilyen fontosabb eseményhez köthetők, pl.: az első buszvonal létrehozásához, stb.



A Notre Dame-hoz mindenképpen kell egy megálló! Quasimodo majd lyukasztja a jegyet



Ez ám a derekas kis felvonulás



Hát ez így nem lesz valami nagy bolt: úgy látszik a parkba mindenki autóval jár

Szerencsére a játék kezelése elég egyszerű, az ikonok egyértelműek, nem lehet köztük elveszni, ami egy ilyen jellegű játékban nagyon fontos tényező.

Lényegében a játék eléggé szórakoztató de csak az első pár órácskában. Nekem az volt az érzésem, hogy a készítők egy már egyszer látott ötletet próbálták újra feldolgozni, de az első fellángolás után kifogytak az ötletekből és már kényszerűségből fejezték be a játékot ("ha már egyszer elkezdtük..."). Nem lenne ez egy rossz játék ha egy kicsit több munkát és ötletet öltek volna bele, nem csak a kinézetet finomítgatták volna.

Anno Nymus

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Igazából maga az ötlet nem volt valami fergetegesen nagy...

végítélet

71%

ARMY MEN WORLD WAR

★ **Megint itt vannak a fröccsöntött bakák - de minek?**

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: 3DO
Kiadó: 3DO
website: www.armymen.com
Minimum konfig: P133, 32MB RAM
Ajánlott konfig: P166, 64MB RAM
3D gyorsító: -
Multiplayer: modem, LAN, Internet

Vegyes érzelmekkel vettem a kezembe az Army Men World War CD-jét, ugyanis bár még nem volt szerencsém a sorozat előző részevel találkozni, nem túl bizalomgerjesztő hírük hozzám is eljutott.

Nem átallottam fellapozni az 576 két hónappal ezelőtti számát, hogy megnézzem az előző epizód leírását, és bizony szomorúan kellett csalódnom a 3DO fejlesztőgárdájában. Az ember fia ugyebár arra számít, hogy egy játék készítése során az előző részekben tapasztalt hibákat vagy elkerülik, vagy kijavítják, hogy ténylegesen pozitív irányban való fejlődés lehessen az irányadó tendencia – hiszen épp ezért hívják őket fejlesztőknek. Ezzel szemben a legújabb plasztikháborúban bizony egy az egyben visszaköszönnek az előző rész hibái, jottányit sem javult a helyzet, olyannyira, hogy a leírás olvasása közben egy furcsa érzés tört rám – mégpedig az, hogy azt a cikket, amit most nekem kéne írni, már valaki két hónappal ezelőtt megírta. No de ne siessünk ennyire előre, hiszen kínnal és keservvel kikövezett út vezetett addig, amíg rájöttem, hogy az Army Men World War valójában csak az előző rész küldetéslemeze, vagy ha mégsem az, akkor nem tudom, mi.


A ládához vezető út hullákkal van kikövezve

Egy kis történelem

1944. június 6-án hajnali 6 órakor az Amerikai Egyesült Államok csapatai partraszálltak Normandiában. Ez a nevezetes nap D-nap néven vonult be a történelembe – és ez volt az a nap is, amikor az amerikai haderők legnagyobb létszámbeli veszteségeiket szenvedték el az összes addig megvívott amerikai háború közül. Aki látta a Ryan közlegény megmentése című Spielberg alapművet, az tudhatja, miről is beszélek. A partraszállás a legkevésbé sem volt heroikus, sokkal inkább véres és kaotikus. A harctéren teljes káosz és fejetlenség uralkodott, amerikai és német életek ezreit követelve. Minden szervezetlensége ellenére a D-nap történelmi jelentőségűvé vált, hiszen előre hozta a II. világháború befejezéséét.

Szakítva a "konyhai" hagyományokkal, a fejlesztők ebbe az ominózus időszakba helyezték kis műanyag hőseinket, hogy újra megvívhassák saját kis plasztikháborújukat. Nincs több konyhamegszállás, sem WC hadszíntér. Army Menék ezúttal igazi környezetben, valódi fák és házak között vívhatják világrengető csatáikat a plasztikellenség ellen.

És azt hiszem, itt követték el az első hibát a 3DO-nál. Nem is értem, minek kellett a műanyag katonákat beleerőltetni ebbe a számukra tökéletesen idegen környezetbe, hiszen a játék eddig is nem éppen sok varázsát pont az jelentette, hogy apró harcosokkal csatázhattunk, egy olyan világban, ahová valók. Ha egy kicsit több munkát fektettek volna a dologba, mondjuk valódi figurákat terveztek volna ehhez a játékhoz, talán az egész játék nem hatna ennyire idegenül. Valószínűleg az sem véletlen, hogy pár hónap különbséggel megjelenő játékok esetében csak ennyire telt.


A tank vs katona mérkőzést nyugodtan vehetitek fix egyesre

Army Men vs kezelés

Az egyik legnagyobb változás az eddigiekhez képest, hogy Sarge őrmester végleg nyugállományba vonult, helyette minden egységnek van egy külön vezetője. Az ő életét viszont nem szükséges tűzzel-vassal védeni, ugyanis halála esetén egész egyszerűen a szakasz egy másik tagja veszi át a szerepét. Ezzel szemben viszont


A sátortábort ezennel megszűntnek nyilvánítom!



megjelentek olyan kulcsfigurák, akik nélkül bizonyos küldetések végrehajthatatlanná válnak, tehát haláluk egyenlő a pálya elvesztésével. Az ilyen fickók életben tartása egyike a legfontosabb dolgoknak, ugyanis én például az egyik pályán többször egymás után úgy jártam, hogy robbantós szakemberem, aki egy radarállomás likvidálásához lett volna elengedhetetlen, állandóan kirohant biztos fedezékéből az ellenség kereszttüzébe, eleve kudarcra ítélve ezzel a misszió végrehajtását. Itt ajánlanám mindenki figyelmébe, hogy mindig tartsák irányításuk alatt a képernyő jobb alsó sarkában található státuszkapcsolókat, a fent említett helyzet elkerülése érdekében. Itt állítható be ugyanis a katonáink viselkedése, hogy támadjanak (ilyenkor az első ellenséget célbaveszik, és akár utána is szaladnak, hogy végezhessenek vele), védekezzenek (ebben a hely-zetben csak akkor támadnak, ha valaki rájuk lő), tartsák a pozícióukat (ezt azt hi-szem, nem kell magyarázni), vagy egyáltalán ne csináljanak semmit az utasításunkon kívül (ilyenkor akár le is mészárolhatja őket az ellen, ezért ezt meg kel próbálni nem használni – bár bizonyos helyzetekben ez is hasznos lehet).

Saját és ellenségünk katonáinak intelligenciája sajnos vetekszik egy három éves gyerekével, így bizonyos helyzetekben, nagyobb harcok közepette az irányítás teljesen kicsúszik a kezünk közül, mindenki lő össze-vissza, és ennek rendszerint az a vége, hogy újrakezdhetjük a missziót. Az ellenség esetében ez a hiány főleg jellemző, pl. előfordult, hogy többszörös túlerővel sem rohant le, elhagyva ezzel biztonságos fedezékét, de az egy-egy kósza katonával – aki érthetetlen okból mégis kiszaladt – végezve lassan, de biztosan tudtam redukálni a létszámukat. Nos, lehet, hogy van olyan, aki így szereti, de én jobban preferálom a valóságszerű dolgokat. Persze milyen teljesítményt várhat az ember, ha katonáinak műanyagból van az agya...

Magához az irányításhoz egy jól eltalált tutorial jellegű pálya áll rendelkezésre, ahol mindent elsajátíthat a játékos, a navigációtól az egységek szakaszba sorolásáig. Egyébként az irányítás elviekben nagyon egyszerű, többnyire egérműveletekkel megússzuk, néha egy-két billentyű lenyomásával tarkítva. Az egységeket bal egérgomb lenyomásával jelölhetjük ki, illetve ha egyszerre többet akarunk, ctrl+keretezéssel, vagy ctrl+kattintás az emberkére. Az egységeket az irányítópanelen is kijelölhetjük, ugyanezzel a módszerrel. Embereinket jobb egérgomb kattintással irányíthatjuk, a kijelölt szakasz vezetőjét pedig billentyűzetről is. Nagyon jó ötlet, hogy katonáink hasra is vághatják magukat (vagy féltérdre), akár a golyók elől is elvetődhetnek, de túl sok értelme nincs, mivel ezeket a műveleteket csak a kijelölt szakasz vezetője hajtja végre. Az egységek szakaszba sorolása is igen egyszerű, simán ráhúzogatjuk őket a kívánt szakaszra az irányító panelen.

Ezzel az egésszel csak az a baj, hogy a kiadott utasítások végrehajtása már nem zajlik le ilyen egyszerűen. Bosszantó nézni, ahogy katonáink egy nyílegyenes útvonalon, sima terepen egymást kerülgetve rohangálnak fel-alá. Plasztik hőseink egyébként is hajlamosak a lehető legkisebb terepakadályon is fennakadni, előfordult például, hogy egyik emberem besétált egy nyitott ketrec ajtaján, de kijönni már csak az én ráhatásommal volt képes. A járművekkel való navigáció pedig egyenlő a totális káosszal, az orruk előtt lévő területre is csak három háztömbnyi kerülővel hajlandóak eljutni.

Katonáink felszerelése is alapvetően megváltozott az előző részhez képest, az alapfelszerelés alaposan letisztult és a felszedhető tárgyak számára is kevesebb lett a hely. Az alap a gépkarabély+kézigránát kombináció, melyben a gépfegyver kifogyhatatlan, de a megfelelő láda felszedésével továbbfejleszthető, míg a kézigránát standard, de muníciója az előző módszerrel szintén növelhető. Ezeken kívül még egy felszerelési tárgynak van hely inventorynkban, amit a pályákon található ládák felszedésével tölthetünk be. A ládák tartalma elég széles skálán mozog, az egészségügyi csomagtól kezdve a legkülönbözőbb fegyvertípusokig, de ezek segítségével kaphatunk erősítést, vagy akár légicsapást mérhetünk az ellenségre. Csak egy tipp: ha éppen nincs mivel megtölteni a helyet, mindig vigyünk magunkkal elsősegélycsomagot. Ezek egyrészt több töltetet tartalmaznak, másrészt ha eldobjuk, egy másik katona is tudja hasznosítani. Az egyszerű irányítás azonban sajnos nem tudja ellensúlyozni az idegesítő navigációs hibákat.

Itt rögtön nyithatnak is egy temetőt, és nem kell hurcolászni a hullákat

A hét (-1) mesterlövész (de minimum egy) akcióban


Nagyszerű: megint elnadrágoltak...

Epilógus

Sajnos az Army Men még midig nem olyan játék, amivel szívesen játszik az ember. Pedig az alapötlet szerintem nagyon jó (én pl. imádtam a Toy Story plasztikkatonás jeleneteit), csak hát a kivitelezés... A játék még mindig 256 színű, ami – valljuk be – bizony a mai viszonyok között nagyon kevés. Én elhiszem, hogy áldozni kell a gépigény alacsonyan tartásának oltárán a látvány kárára, de láttunk már sokkal szebb két dimenzióban játszódó stratégiát is – elég, ha a Tiberian Sunt említem. A másik, hogy ideje lenne már eldönteni, stratégiai, avagy akciójátékot készítenek a 3DO-s fejlesztők, ez ugyanis a kettő nem túl sikeres ötvözete, ami szintén rontja az élvezhetőséget. A hangeffektusok némelyikét nagyon jól eltalálták, a robbantások nagyon ott vannak, ezzel szemben a járművek motorzúgása egyenesen idegesítő. A zenéről inkább ne is beszéljünk, ez ugyanis nem több, mint némi kopottas harci induló lankadt dobpergetéssel, ami teljesen a hangulat ellen dolgozik, pedig pont az ellenkezőjére lenne hivatott.

Talán nem kéne ennyire erőltetni ezt a játékot a 3DO-nál. Nem hiszem, hogy azt gondolhatják, hogy még valamit ki tudnak hozni belőle. Az Army Men World War nagyon is kevés manapság, és ha mégis evvel akarnak kezdeni valamit, talán több időt kéne szánni az epizódok közti fejlesztésekre, vagy hagyni a fenébe az egészet. Ha mondjuk jó másfél év múlva kis plasztikkatonáink megújult köntösben, egy jóval élvezetesebb játékban köszönnek vissza, ki tudja, még sikerük is lehet, de legalábbis egy próbálkozás erejéig jók lennének. Így azonban valószínűleg soha többet nem fogok Army Menék háza tájára sem nézni. Meghagyom őket ellenpéldaként a jó stratégiai játékokra, a háborús hősök meg hadd nyugodjanak békében plasztiksírjaikban, mindörökké, ámen.

VargaB.

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Ideje lenne már abbahagyni ezt a sorozatot

végítélet

58%

CSAL A ZSUZSA!



(...de a többiek is!)

Army Men World War

Játék közben gépelj-kd be a következőt:
!throw me a frickin bone here
ezután az alábbi kódok beírásával tehetünk szert némi előnyre:

!whistle and flute
Golyóálló mellény
!i woke up this morning
9 kék álca
!incognito
9 szürke álca
!this one goes to eleven
3 egység légicsapás (napalm)
!let me down
Álca levetése
!pump me up
Egységek sebességének növelése
!on behave
Ellenség lefagyasztása
!mojo
A lefagyasztás feloldása
!roody-pooh
Végtelen légicsapás
!the meek
Küldetés elvesztése
!cut to the chase
Küldetés megnyerése
!time for bed
Kijelölt egységek megsemmisítése
!mona lisa
véletlenszerűen beadott tárgy
!florence
Kifogyhatatlan elősegélycsomag
!peep show
3 felderítés
!heavenly glory
3 egység légicsapás
!yippee!!!
Mesterlövészpuska végtelen lőszerrel
!no sunblock
9 barna álca
!i got two words for ya...
Aknakereső
!haunt haunt haunt!
10 bomba
!sprinkles
30 akna
!hello neo
Géppuskából fejlesztése
!i like to keep this handy
Kifogyhatatlan aknavető
!patty melt
Kifogyhatatlan lángszóró
!you want some
Végtelen gránát
!italian job
Robbantás a kurzor helyén
!know your role...
Egységek gyógyítása
!door
Egységek teleportálása a kurzorhoz
!captain scarlet
Isten mód
!only human
Kilépés az isten módból

Daikatana

Hívjuk le a konzolt és **+set** paraméterrel kezdjük a játékot. Menet közben nyomd le a billentyűt, és írjuk be: **cheats on**. Ezután gépeljük be az alábbi kódokat:

god
Isten mód
health <érték>
Gyógyítás (ahol érték 100 vagy annál nagyobb)
weapon_give_<érték>
Fegyver választás (egytől tízig)
massacre
Minden szörny kirtása az adott pályán
notarget
Láthatatlanság
noclip
Noclip, azaz át lehet menni a falakon
cam_toggle
Következő kamera nézet
cam_nextmon
A nézet ráál a legközelebbi szörnyre
cam_nextsidekick
Váltás a következő társra
screenshot
Screenshot
timescale <érték>
Sebesség változtatása (1.0 a normál érték)
map [pálya neve]
Ugrás az adott pályára
connect [server]
Aktív szerver kiválasztása
developer [1 vagy 0]
Engin üzenetek be-kikapcsolása
flushmap [1 vagy 0]
Cache-elés be-kikapcsolása pálya-töltésnél
r_drawflat [1 vagy 0]
Árnyékolt polygonok be-kikapcsolása
r_fullbright [1 vagy 0]
Felülettükröződések be-kikapcsolása
cheats 0
Cheat mód kikapcsolása
g_unlimited_ammo 1
Végtelen lőszer
rampage
Dühöngés

DOGS OF WAR

A sprite ütközéseket kapcsolhatjuk ki az alábbi módszerrel:

Játék közben írjuk be, hogy **TIMBO**, aztán nyomjunk egy [F3]-öt.

MAYDAY

Először is győződj meg róla, hogy a NumLock aktív-e, aztán játék közben írd be a következő kódokat a numerikus billentyűzeten:

333333	$250,000
777	$2,500,000
55555	Teljes térkép
44444	Küldetés megnyerése

Alien Nations

Az alábbi kódok beírásával szert tehetünk némi plussz felszerelésre:

magiceye
teljes térkép
lolly
összes nyalóka
juice
összes gombaital
choco
összes csokissüti
wartime
összes fegyver
iamhungry
összes étel
ironman
összes vas
stonemason
összes kő
lumberjack
összes fa
cashcow
$5,000
winner
küldetés elvesztése

Nox

Hozzuk le [F1]-gyel a konzolt, majd írjuk be: **racoiaws**. Így bekapcsoltuk a cheat módot, és lehetőségünk nyílik az alábbi ügyeskedésre:

help cheat
minden cheat kilistázása
cheat ability
Játékos képességeinek lenullázása
cheat goto {waypoint | x y}
Átlépés az "x y" helyre

Battlezone 2

A [Ctrl] és a billentyűkkel hívjuk le a konzolt. Az alábbi kódokat gépeljük be:

game.cheat bzview
Comsat összeköttetés az épület felhúzása nélkül
ai.winmission
Küldetés megnyerése



FINAL FANTASY VIII

(2. rész – folytatás az előző számból)

Galbadia Garden

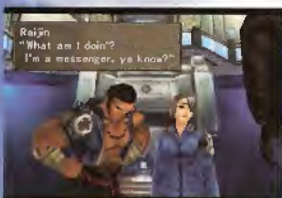
Miután az újabb Laguna-álomból visszatértünk Squallékhoz, sétáljunk be a Galbadia Gardenbe. A bejáratnál Quistis magára vállalja a közvetítő szerepet: ő már többször járt itt és jól ismeri az itteni Headmastert (ha benn volt a csapatban, akkor új karaktert kell beléptetnünk helyette). Ahogy bekocogunk a Galbadia Kert központjába, megszólalnak a hangosbeszélők:"*A Balambból érkezett SeeD-osztag tagjai azonnal menjenek a második emeleti vendégszobába*". Ez a központi teremből felfelé vezető folyosóról nyíló lépcsőn közelíthető meg (a fekvőtámaszozó SeeD-csoport mellett). A vendégszobába hamarosan betoppan Quistis és beszámol az új fejleményekről: a Balamb Garden nincs veszélyben, ugyanis Seifer az elnök ellen elkövetett támadását nem SeeD-, hanem egyéni akciónak minősítette Galbadia diplomáciája. Seifert valószínűleg ki is végezték azóta... Ettől a hírtől Rinoa roppantul elszomorodik, és a játék néhány szappanoperába illő jelenettel folytatódik, amelyből kiderül, hogy Rinoa talán szerelmes volt belé, bár maga sem tudja igazán... Bár Seifer komát senki sem kedvelte igazán, a társulatot elég rendesen leveri a hír, Squall dühösen ki is rohan a vendégszobából. (Érdemes beszélgetni a Kertben mászkáló SeeD-ekkel, ugyanis egy csomó infoval szolgálnak a Galbadiaban zajló eseményekkel kapcsolatban, különös tekintettel Edeara, a nagyhatalmú varázslónőre és a hamarosan következő beiktatási ceremóniára...)
Ha visszatérünk már csak Quistist leljük itt, aki jelzi, hogy hamarosan találkozni fogunk a bejárati kapunál, de addig várnunk kell, amíg a hangosbeszélőn hívnak. Kocogjunk vissza a Kert központi részébe, ahol hirtelen ismerősöket pillantunk meg a galérián: Fujin és Raijin, Seifer sleppjének két jeles tagja érkezik. Most érkeztek Balambból, hogy új utasításokat hozzanak nekünk, amelyek mibenlétéről fogalmuk sincs (Cid levelét az itteni Headmasternek továbbították – ő fogja megtartani a részletes eligazításunkat a következő akciónkról). Egy szót sem hisznek abból, hogy Seifert kivégezték volna, viszont nagy mérgesen elrohannak, hogy megkeressék...
Nemsokára felhangzik a bejárathoz invitáló közlemény a hangszórókban. A kapuknál csatlakozzunk Quistishez, majd kövessük a bejárat előtti térségre, ahol hamarosan megjelenik Martine, a Galbadia Garden parancsnoka, és vázolja a helyzetet. A Galbadia Kert technikailag ugyan Galbadia felségterületén fekszik, gyakorlatilag viszont teljesen semleges állásponton van az ország által viselt háborúkkal kapcsolatban. Az elnök ugyan elméletileg béketárgyalásokra hívta a megtámadott országok képviselőit, és békekövetként nevezte meg Edeat – de ő gyakorlatilag csak rettegést kelt mindenkiben. Nyilvánvaló, hogy Galbadia célja a világ feletti totális uralom megszerzése. Martine teljes mértékben támogatja Cid parancsát: a beiktatási ünnepségen végezni kell Edeaval. A terv szerint ehhez szükség lesz egy mesterlövészre, és mivel ilyen képzettségű SeeD pillanatnyilag nincs a csapatban, egy helybélivel erősödik a csapatunk (Irvine beáll a partiba). Terv egyszerű: a Balamb SeeD-ek biztosítják, hogy Irvine megfelelő leshelyre kerüljön, és lőhessen – ha pedig elhibázná a célpontot (amit – saját maga szerint – soha nem szokott), akkor frontális támadást intéznek a varázslónő ellen. További részleteket Garraway tábornoktól kapjuk Delingben. Az akció nem vallhat kudarcot...
Az immár hatszemélyes társulatot most két háromfős csapatra kell osztanunk (Irvine rögtön ajánl is egy felállást, de a végső szót természetesen Squall mondja ki), majd irány a vasútállomás, ami itt van a Kert közvetlen közelében. A vasúti jegy ismét 3.000 Gilbe kerül. Miután

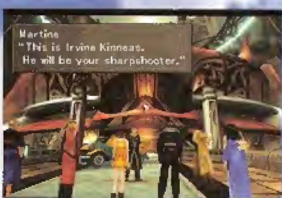


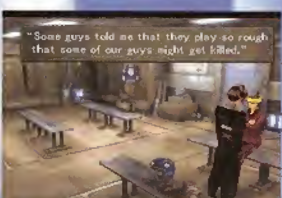














lepengettük, a vonat azonnal indul Deling City, Galbadia fővárosa felé. A kocsiban menjünk a hátsó részbe, ahol Irvine már vadul csapja a szelet az ablakon kibámuló Selphie-nek. Kövessük Irvine-t vissza a többiekhez, ahol ő szívtépő történetet ad elő a mesterlövészek magányosságáról – mire ennek vége, a vonat lassan meg is érkezik Deling pályaudvarára.

Deling

Kocogjunk ki a pályaudvar elé, ahol Rinoával beszélve érdekes adathoz jutunk: remekül ismeri a várost, ugyanis ő is galbadiai. (A helyet (vagy legalábbis egy részét) már mi is ismerhetjük: Lagunáékkal ugyanis már jártunk erre, abban az álomban, amikor Juliával beszélgetett...) A város nem áll túl sok helyszínből, tehát sétálgathatunk is (a későbbiek folyamán amúgy sem árt majd egy kis helyismeret) – de a lustábbak akár felszállhatnak a buszra is, ami szépen körbehordozza őket a nevesebb helyszíneken.

A cél természetesen Caraway tábornoki villája, amelynek a kapujában egy őr posztol. Ugyan tud az érkezésünkről, de csak akkor hajlandó beengedni bennünket, ha előbb teljesítünk egy próbát. A próba helyszíne az Ismeretlen Király Sírja. Néhány nappal ezelőtt egy Galbadia Kertből érkezett ifjú elbaktatott oda, és azóta sem hallottak róla. Hírt kéne hoznunk felőle, ha másképp nem, akkor egy szám képében... Az őrtől kapunk még egy térképet is, valamint egy melegszívű tanácsot, hogy vigyázzunk a bőrünkre.

Tomb of the Unknown King

Hagyjuk el tehát Delinget, és irány a király sírja, amit a sziget északkeleti irányba nyúló földnyelvének a végében találunk. A sír előterében két menekülő SeeD-del találkozunk, akik hangos "Float" kiáltásokkal pucolnak biztonságosabb helyekre. (Ez egyben tipp is, hogy melyik varázslatra lesz itt szükségünk.) A sír egy egyszerűbb labirintus, amiben a térkép segítségével könnyen kiismerhetjük magunkat. Rögtön a bejárat után találunk a földön egy Gunblade-et, rajta az őr által kért azonosító számmal. (Ez minden egyes játékban változik.) Ezzel tulajdonképpen itteni dolgunkat már el is végeztük, de célszerű megfejteni a labirintus titkát is, amelynek végén megküzdhetünk a Sacred és a Minotaur (röviden Brothers) nevű GF-ekkel. (ld. az útmutatót a 109. számunkban) Miután levertük őket, egyrészt beállnak hozzánk, másrészt igen jól fel lehet tankolni belőlük Shell és Protect varázslatokkal, harmadrészt pedig megkapjuk a kártyáikat, amelyek nemcsak kellemes ütőlapok egy zsugapartiban, de igen finom cuccokat is lehet gyártani belőlük.

Deling City

Vissza Delingbe, a tábornok villáját őrző katonához, akinek elég idegesítő módon kell megadni a kódot: először az egyes, aztán a tizes és a százas helyiértéken álló számot (tehát pont visszafelé, mint normális embereknél). A villa előterében Squall értetlenkedve morfondírozik azon, hogy Balamb és Galbadia Kertjei egyesítették erőiket egy galbadiai tábornokkal – vajon mi állhat emögött? További értetlenkedést szül, amint megérkezik Rinoa, és érdeklődik, hogy érvényben van-e még a szerződésünk – mert ha igen, akkor egy pillanatig se hagyjuk őt itt ebben a házban... Hogy egész pontosan mire is gondol, az hamarosan kiderül: a következő jelenetben ugyanis a csapat gondterhelten várakozik a villa nappalijában, és amikor Rinoához szólunk, azonnal kiderül, hogy ez az ő otthona, Caraway tábornok pedig az apja. Egy galbadiai tábornok, akinek a lánya egy partizáncsoportot vezet – szép kis baleset!

Miután a tábornok végre méltóztatik megjelenni, ismerteti is velünk az akciótervet (az előadás közben pedig folyamatosan követnünk kell az újonnan felállított partival Deling utcáin). A SeeD-ek két csoportra fognak oszlani: a "kapus" csapat elfoglalja a pozícióját a főtéren, az elnöki palotával szemben, míg a mesterlövész csapat az óratoronyban helyezkedik el. Pontban nyolckor az ünnepi menet áthalad a kapu (vagyis a diadalív) alatt, és ekkor a "kapus" csapat leengedi a kapu rácsait. Edea és





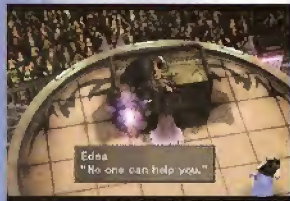
kísérete csapdába kerül, és a mesterlövész csapatnak tiszta célpontot kínál az óratoronyból... Ennyi a terv. Hallottunk már jobbat is, de ehhez tartjuk magunkat.
A tábornok ezután utunkra bocsát bennünket. Menjünk vissza a villába (a legrövidebb út a diadalívre merőlegesen vezet), ahol a tábornok utasításai szerint két csoportra oszlik a társulat: a mesterlövész csapat összetétele egyrészt természetesen Irvine, másrészt pedig a csapat parancsnoka (vagyis Squall) – a másik csoport pedig Zell, Quistis és Selphie. Ennek parancsnoki posztjára ugyan Zell buzgón jelentkezne, de Squall mégis inkább egy tapasztaltabbat választ: Quistist.
Squallék távoznak, mi pedig a továbbiakban Quistist fogjuk irányítani. Amint megpróbálnánk elhagyni a szobát, megjelenik Rinoa, azzal a tervvel, hogy a nála levő mágikus bigyóval meg lehetne állítani Edeat, ha a közelébe sikerülne férkőzni... Quistis ebben nem lát különösebben nagy fantáziát, és a csoportjával együtt távozva egyedül hagyja a magába roskadt Rinoát a szobában...
Ismét Squallékra vált a kamera, és követnünk kell a tábornokot, aki a két csapatot elvezeti a felállítási helyére: Quistiséket leteszi a kapunál, Squallékat pedig az elnöki palotával szemben állítja fel, majd visszatér a villába. Közben Quistis azon morfondírozik, hogy talán megbánthatta Rinoát az imént, így – mivel még bőven van idő a parádé kezdetéig – vissza akar menni elnézést kérni tőle. Kocogjunk vissza a Quistis-brigáddal a villába. A házba belépve egy kis közjátékot látunk: az aggódó apa úgy gondolja, hogy jobb lesz, ha a lánya kimarad a hamarosan bekövetkező zavargásokból – Rinoa pedig már sejti, hogy az apja megint be akarja zárni, és villámgyorsan kereket old. Ezen a ponton érkezik meg a mit sem sejtő Quistis-csapat – a tábornok pedig szépen rájuk zárja az ajtót...
A kamera Rinoára vált. Ezen a helyszínen túl sok mindent nem tudunk csinálni: egyrészt lemászhatunk a csatornába (akad lent egy jópofa újság – akik Lagunáékkal feltérképezték a várost, azoknak a csatorna is ismerős lehet), másrészt pedig a ládákon keresztül fel, az elnöki palota tetejére. Miután az ott talált létrán feljutottunk a tetőre, Rinoa pont abba a szobába toppan, ahol Edea várja a ceremónia kezdetét.
Sajnos Rinoa szánalmas terve kudarcot vall: lepattan a varázslónőt védő mágikus burokról, majd megigézve követi őt a palota erkélyére, ahol Edea igen érdekes szózatot intéz az összegyűlt tömeghez: bejelenti a terror új korszakának kezdetét... Az odakint várakozó elnök ezt kicsit csodálkozva veszi tudomásul, de őt – mivel már nincs szüksége rá – Edea rövid úton elintézi (nyugodjék békében). A palota előtt Squall és Irvine elképedve figyelik a fejleményeket, utóbbi pedig megjegyzi, hogy talán Rinoa segítségére kellene sietnünk...
Ismét vált a kamera, és most a Quistis-csapattal vagyunk, akik kétségbeesve figyelik a villa ablakából, hogy megkezdődött az ünnepély. Valahogy ki kellene szabadulni... Az ablak melletti festményen egy hölgy látható, kezében egy kehellyel, a szoba bal oldali sarkában pedig egy hasonló szobor – kehely nélkül. Talán nem kell különösebb fantázia párhuzamot vonni a két dolog közé: a kelyhet a polcról vehetjük fel... A szobor mögött egy rejtekajtó tárul fel, amelyen keresztül lejuthatunk a város alatti csatornarendszerbe. Itt a feladat roppant "egyszerű" lesz: át kell jutnunk a másik oldalra – az egy más kérdés, hogy ez meglehetősen sok bolyongást igényel. Egyelőre azonban annyi a teendő, hogy megismerkedjünk a csatornában való közlekedés egy érdekes szabályával: ugorjunk rá a kerékre, ahonnan átkecmergünk a másik oldalra... Ahogy besétálunk a csatorna elágazásába, megkezdődik a ceremónia: Edea bevonulása az egyiptomi uralkodókat idézi. A legérdekesebb azonban az, hogy a hatalmas kocsin egy ismerős alak áll mellette: Seifer...
A kamera Squallékra vált. Itt az idő, hogy segítsünk Rinoán. Miután átkocogtunk az úttesten, az út hasonló lesz, mint amit Rinoával tettünk meg (fel a ládákon a tetőre). Ugyanabban a szobában, ahol kis barátnőnk a varázslónővel találkozott, megtaláljuk elalélt testét – továbbá azt







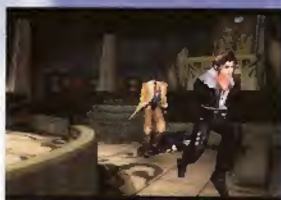








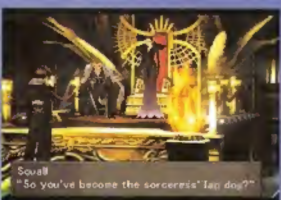
















a két Iguiont, amit Edea keltett életre varázslatával. Újabb küzdelem jön, ami nem túlságosan nehéz (nem valami erősek), különösen, ha nem felejtettünk el Irvine-hoz is hozzárendelni némi GF-et a Junction Exchange-menüben. Csak egyetlen dologra kell vigyáznunk: az egyik gyíktól el tudjuk draw-olni a Carbuncle GF-et, amire nagyon nagy szükségünk lesz hamarosan – ha viszont kiütöttük a drágát, akkor fuccs neki! Miután a gyíkokat elintéztük, a magához térő Rinoa néhány bocsánatkérő szót rebeg, amit Squall nagy nehezen tudomásul vesz. A továbblépés itt igen mókás, lévén a tetőről nem tudunk lejutni. Idővel aztán az éles szemű szemlélőnek feltűnik a szobába vezető folyosó padlóján (jobbra) egy érdekesen megmunkált kocka... Ez a csapóajtó vezet Irvine-ék leshelyére. Ügyes kezek már bekészítettek nekünk egy fegyvert, bár mintha Irvine kicsit kezdene összeroppanni a lelki teher alatt...
Most visszaváltunk a Quistis-csapatra, akiknek meglehetősen idegesítő feladat jut: ki kell kecmeregniük a csatornából. A dolog tulajdonképpen nem bonyolult (egyirányú az út), ámde szerfelett idegesítő: azt már az előbb is tapasztalhattuk, hogy ha egy vasrács nem nyílik, akkor a kerekekre ráugorva mehetünk tovább – ha pedig az sem működik, akkor esetleg egy létrát kell megrántani, hogy hidat gyártsunk a csatorna túlpartjára. A szórakozást tovább színesíti, hogy egy csomó véletlenszerű harchoz lesz szerencsénk. A cél az, hogy eljussunk ahhoz a csatornakijárathoz, ami a diadalívnél található (van ott egy save pont is). Miután kimásztunk, folytassuk a mászást tovább felfelé, a kapu felső részébe. Ismét a videót látjuk a felvonulásról, és a menet pontban nyolckor áthalad a kapu alatt. Zell ordítva megadja a jelet Quistisnek, hogy húzza meg a szoba bal oldalán található kart, és a rácsok lecsapódnak – Edea kocsija csapdába esik. Visszaváltunk a magaslesen figyelő mesterlövész csapatra, ahol apró gondok merültek fel: Irvine lelki problémái heveny idegösszeomlásba csaptak, egyszerűen képtelen lőni. Squall azonban addig biztatja, amíg csak elsüti a fegyvert – nem mintha túl sok haszna lenne... Edea ugyanis roppant ügyes varázslónő: megállítja röptében a töltényt. Squall azért még néhány vigasztaló szót dünnyög Irvine-nak ("Nem baj, öregem, nem rajtad múlott..."), aztán életbe lépteti a terv alternatív változatát, vagyis a frontális támadást. Egyedül. Kiszökken a toronyból, lekaszabol néhány útjába akadó galbadiai katonát, beugrik egy gazdátlan autóba, majd a diadalívhez száguld. Itt rövid eszmecsere következik kedvenc barátjával, Seiferrel, aki a SeeD-karriert felcserélte azzal, hogy a varázslónő lovagja legyen. Mindenekelőtt őt kell levernünk. Nem lesz különösebben nehéz ellenfél, egy két GF gyorsan eltakarítja. Utána Edeaval kell megküzdenünk, aki már egy kicsit keményebb dió, viszont erősítést is kapunk Irvine és Rinoa személyében. (Nem rossz ötlet még a csatornában úgy intézni a dolgot, hogy hozzájuk rendeljük a GF-eket...) Edeanak van egy két igen csúnya támadása, ezért célszerű rögtön Carbuncle megidézésével kezdeni a harcot, azaz rögtön védelmet varázsolni a csapatra (a varázslónő szép akkurátusan elkezdi Dispellel lebontani a védelmet, addig viszont egy csomó időt nyerünk támadásokra), aztán GF-ekkel támadni. A harc kissé egyesélyes. Ha "győzünk", akkor egy videót látunk, amelyben Squall nyakába fúródik egy jégszilánk, és ő Rinoa ijedt tekintetétől kísérve a mélybe zuhan... Ezzel vége is az első CD-nek.

Winhill

A második Cd elején ismét Lagunára váltunk. Pontosabban Laguna "bácsira", aki egyrészt már civilt hord (nyilván eltelt néhány év az utolsó álom óta), másrészt pedig egy Elle nevű kislány figyelmezteti, hogy egy másik bácsi várja a kocsmában. Laguna még elpoénkodik vele, hogy nem valami nagy ötlet egyedül mászkálni az utcán, amikor különféle szörnyek is ugyanezt teszik. Kocogjunk le a lépcsőn, majd át a szomszéd kocsmába, ahol a csinos Raine (Elle mamája) a csapos. Itt feltűnik egy másik ismerős figura: Kiros, aki szintén leszerelt a





seregből. Hosszas beszélgetés veszi kezdetét, amelyből kiderült, hogy a trió harmadik tagja (Ward) is otthagyta Galbadia hadseregét, és most remek munkát talált magának (takarító egy börtönblokkban). További ismerősök is szóba kerülnek, nevezetesen egy Julia nevű hölgy: róla annyit kell tudni, hogy miután igaz szerelme elment egy háborúba és soha többet nem tért vissza, hozzáment egy Caraway nevű tábornokhoz (ismerős?), továbbá ő az előadója az "Eyes on me" című slágernek.

Laguna mostanában egyszemélyes polgári miliciát játszik a városban, mivel mostanában mindenki elment a háborúba. Szépen körbesétál, aztán leveri az útjába kerülő szörnyeket. Tegyünk mi is így... (Kiros is beáll a csapatba.) Közben Kiros fűti az agyát, hogy mikor lesz már belőle világjáró újságíró – ismer valakit a Timber Maniacs nevű újságnál... Winhill nem különösebben nem nagy hely, és miután megtettünk egy kört, Laguna jelzi, hogy visszamegy jelenteni a polgári védérő parancsnokának: Raine-nek. A hölgy a lányával együtt közben felment az emeleti lakrészbe, ahol az ő kis életükről beszélgetnek: a kislány arról kérdezi a mamáját, hogy ugyan miért nem megy hozzá Lagunához – akkor hármójuk közül legalább egy boldogan élne... Kiros és Laguna elhűlve hallgatózik a lépcsőfordulóban, aztán kihúzzák magukat, és jelentik Raine-nek a leinészárolt szörnyek számát. Raine pihenni küldi őket – engedelmeskedjünk a parancsnak: menjünk vissza Laguna házába az emeletre, és heverjünk le az ágyra...

Börtönblokk

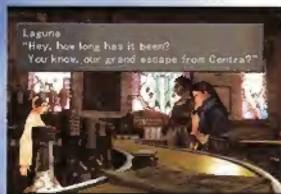
Visszaváltunk a másik jeles csapatra, amelyből Selphie, Quistis, Rinoa és Zell egy vidám börtönblokkban üldögél. Most Zellt irányítjuk, és mindössze annyi a dolgunk, hogy mindenkivel beszélgessünk egy kicsit, de főleg Rinoával. Zell (aki Wardként szokott álmodni) hirtelen felismeri a helyet: itt dolgozik a nagydarab ex-katona... A kamera hamarosan Squallra vált, akinek lakályos kis magánzárka jutott osztályrészül. Csendben átgondolja, hogy legyőzték őket, majd a börtöncella megrázkódik... A kamera visszavált a többiekre, akik közben látogatókat kaptak. Három börtönőr jött Rinoáért, akik mintegy mellékes szolgáltatásként még jól összeverik Zellt – így jár aki sokat magyaráz... Squallt közben Seifer veri egy kicsit, majd néhány érdekes helyi állatka (Moomba) segítségével átcipelteti egy vidám kínzókamrába, ahol érdekes kérdéseket tesz fel a SeeD-ekről, akik nyilván valami titok birtokába jutnak az avatásukkor. Squall erről nem tud semmit, így tehát a tortúra folytatódik...





... mi pedig visszatérünk a többiekhez, ahol épp Selphie próbálja némi mágiával gyógyítgatni Zellt. Közben bebotorkál egy Moomba nevű állatka, hasra esik, mire érkezik egy börtönőr és szépen belerugdos. Az állatkínzást természetesen nem tűrhetjük, így segítsünk neki Zellel.

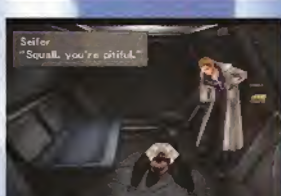
Squall kínzása közben érdekes szakaszba érkezik: Seifernek jelentik, hogy a Kertekre irányított rakéták kilövésre készek. Jeles barátunk ezt roppant elégedetten hallja: nincs tovább SeeD-képzés, már csak a maradékot kell kiirtania, és Edea boldog lesz. Ezzel szépen el is ballag, a smasszer pedig tovább folytatja Squall kínzását, egészen a totális áramszünetig. Zelléknél közben sikerül életet lehelni a megrugdosott kis Moombába, majd némi beszélgetés után azt a tervet sütik ki, hogy ha Wardként Zell már úgyis járt itt, akkor neki kell közreműködnie a szabadulásban. A B-kategóriás akciófilmekbe illő jelenet következik: a lányok "rosszul lesznek", Zell kiordít a gyanútlan börtönőrnek, akit aztán szépen lecsap és már szabad is az út. Első feladat: visszaszerezni a csapat fegyvereit. Ezeket hihetetlen biztonsági előírások közepette tárolják (egy emelettel feljebb, a folyosó közepén). Mielőtt begyűjtenénk őket, még le kell pofoznunk két katonát (nagyon gyengék, két Zellpofon is elég ahhoz, hogy felboruljanak). Zell nagy vidáman visszakocog a cuccal, mindenki boldogan csattogtat egyet kedvenc eszközével (még a szegény Moomba is harciasan nyivákol) – mehetünk szétverni a

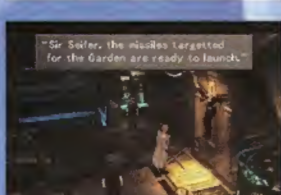








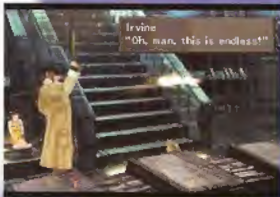


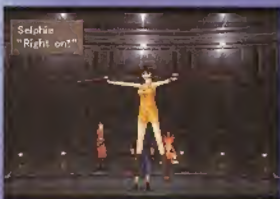


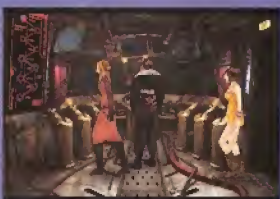
















helyet.
Közben Squall is magához tér, meglehetősen érdekes társaságban. Három Moomba nyalogatja az arcát, folyamatosan Lagunának szólítják, táncolnak neki, és mellesleg ki is szabadítják.
A társulat többi tagjához közben megérkezik két ismerős arc: Biggs hadnagy és Wedge közlegény, akik meglepve veszik tudomásul, hogy a SeeD-ek állig fel vannak fegyverkezve – természetesen pofozkodás következik. (Nem árt ismét bejunctionölni mindent a jelenet előtt megjelenő képernyőn, mert puszta kézzel esetleg kicsit sokáig tart majd leverni őket...)
Kövessük a Moombákat a felfelé vezető lépcsőn, egészen a torony legfelső, 12. emeletéig. Közben megszólalnak a riadót jelző szirénák, és a hangosbeszélők közlik, hogy meglógtak a doglyok. Így lesz egy rakás véletlenszerű harc is, ráadásul minden emeleten körbe kell rohannunk a galérián, hogy eljussunk a felfelé vezető lépcsőig.
A tetőn népes Moomba-sereglet trónol a kínzókamra ajtaja előtt, Zell felteszi az ilyen helyzetben kérdezhető legostobább kérdést ("Jól vagy?"), de Squall is boldogan öleli keblére szeretett Gunblade-jét. Közben Zellnek eszébe jut, hogy a galériák közepén levő aknában egy lift közlekedik, Wardként már sokat használta. Erre Quistis és Selphie rögtön ki is nevezi őt liftkezelőnek, a csapat pedig leliftezik az alagsorba. Az alagút végén szomorúan tapasztalják, hogy a vészkijárat már nem kijárat (egy rakás homok zúdul be rajta), így tehát kénytelenek visszafordulni. A kamera közben Zellre vált, akinek menekülnie kell az őt üldöző katona elől (ha utoléri, legfeljebb lepofozzuk), de Squall pont időben érkezik, hogy megmentse. Felzárkóznak a lányok is, majd villámgyorsan le is buknak, mert egy vidám golyózápor veri végig a falakat. Ha golyózáporról van szó, akkor természetesen nem hiányozhat Irvine sem, aki Rinoa társaságában bukkan elő az egyik lépcsőfeljáróból (utóbbit az apja szabadíttatta ki a börtönből). Ismét együtt a vidám társaság, válasszuk ki a parti szokásos három tagját, aztán pucolás.
Mint már tudjuk, az alsó menekülési útvonal el van zárva, tehát irány felfelé. (Megrögzött kártyajátékosok egyébként bekukkanthatnak a körfolyosókról nyíló szobákba is, ahol néha remek kártyacsatákban gazdagíthatják a gyűjteményüket.) A taktika egyébként elég érdekes: miután Squallék felértek, átváltunk Irvine-ékra, akik eddig fedezték őket velük viszont LEFELÉ kell indulnunk (az alagsorban a lifthez)
Squallék célja most nem a kínzókamra, hanem az előtte levő folyosóról felfelé vezető létra, ahonnan az imént Zell kezelte a liftet. Ha itt kisétálunk, akkor megtaláljuk a kifelé vezető utat (vagy legalábbis egy hidat), amit egy marcona katona és két robot zár el. Miután levertük őket, Zell rádión irányítja Squallt, hogy hogyan kezelje a liftet. Miután a gombnyomkodással végeztünk, kocogjunk át az immár szabaddá tett hídon, ahol újabb problémák adódnak: a csapat két másik tagja biztonságban átér, viszont Squall kénytelen visszafelé futni, mert a lába alól hirtelen vészes gyorsasággal elkezd fogyni a híd... Egy remek videóba vált az engine, Squall-lal pedig a híd peremébe kapaszkodva át kell oldalaznunk a többiekhez – még mielőtt a mélybe pottyanna.
Ha sikerült a nyaktörő mutatvány, a börtöntorony lábánál jön össze megint a teljes társulat, és két katonai terepjárót elkötve végre kiszabadulnak. A sivatagban megállnak egy percre haditanácsot tartani. Irvine hallotta, hogy az első sorozat rakétát a Trabia Gardenre (Selphie otthonára) akarják kilőni – aztán az égen áthúzó csóvákból látjuk, hogy nem csak akarják, hanem már ki is lőtték. Selphie magába roskad, de aztán miután újra megszólítottuk visszatér az élők sorába, és haditanács kezdődik: a társulat két hármas csoportra oszlik, amelyikből az egyik megtámadja a rakétakilövő bázist, míg a másik visszatér Balamb Gardenbe, hogy figyelmeztessék az ottaniakat a közelgő veszélyre. (Ha a Switch/Junction Exchange opcióval mindig átpakolgatjuk a GF-eket az aktuális karakterekhez, akkor gyakorlatilag teljesen mindegy, hogy hogyan osszuk el a csapatot.)
Legközelebb innen folytatjuk.





QUAKE-FÉNY

QUAKE

Élménybeszámoló egy székesfehérvári eseményről. Gondoljunk bele abba, hogy az emberek mindig is szerettek rivalizálni egymással - a győzni akarás életünk szinte minden területén motiválja tetteinket. Ugyanakkor léteznek bizonyos korlátok, amelyeket nem hághatunk át csak azért, hogy bebizonyítsuk: mi vagyunk a legjobbak. Az ember persze elég okos "állat" ahhoz, hogy ilyen apróságok ne álljanak önkifejezésének útjába. Vadászni akarsz embertársaidra? Végy kezedbe egy festék-puskát! Ja, hogy lusta vagy rohangálni a dombok között, meg a porban csúszni-mászni? Huppanj le PC-d elé, készíts magad mellé pár hekto kólát, egy raklap csipszet, töltsd be a Quake-et, és élvezd a virtuális világ legújabb őrületét!

Rögtön két lehetőséged is van: az egyik, hogy fellépsz az Internetre, ahol modemednek köszönhetően persze csak akkor frissít a kép, amikor valaki megint szétkent a falon (természetesen, ha ISDN kapcsolattal bírsz, ezekkel a gondokkal nem kell szembenézned). A másik lehetőség, hogy elkezdesz otthon keményen edzeni előre programozott gépi játékosok (un. botok) ellen, és amikor már gond nélkül megvered őket a legnehezebb fokozaton, elmész egy országos LAN bajnokságra. Itt persze pillanatok alatt darabokra szednek a profik, de nem számít, ez csak még eltökéltebbé tesz. Hazamész, otthagyod az iskolát / felmondasz a munkahelyeden, magadra zárod az ajtót, és többnapi hidegélelem társaságában visszasüllyedsz ebbe a csodálatos, vad világba.

Ne izgulj, nem leszel egyedül! Világszerte egyre több és több embert fertőz meg a Quake















nevű vírus, minek következtében a játék egy most kialakuló fogalom, a cybersport legjelesebb képviselője lett. Egyfelől ugyanis nagyon jó móka, másrészről viszont egy komoly díjazási és szabályrendszerrel rendelkező "sportág", ahol a profi szint eléréséhez (csakúgy, mint a valóságban) többévi kitartó gyakorlásra, kifinomult taktikai érzékre és egy nagy adag tehetségre van szükség. A legjobbak nemzeti kvalifikáló bajnokságokon juthatnak ki a kontinensviadalokra, ill. a világbajnokságra. Egy ezekhez hasonlatos nagyszabású országos quake bajnokság megrendezésére adták a fejüket a Székesfehérváron április 14-16-án megtartott EarthQuake szervezői is: 250 számítógép egy szupergyors hálózatban, egy 500 m²-es "arénában", 3 napi non-stop játékkal.

A háttérben persze ennél sokkal több lapult. Először is nézzük a hardware állományt, melynek 82 órás folyamatos üzemelést és nyugodtan mondhatjuk "csúcsra járatást" kellett kibírniuk: 6db kis szerver a Miklandtól, 11db Business Server a Senorgtól, köztük egy brutális Senorg Small Business Server750 (duál Intel Pentium Xeon 500Mhz, 512Mbyte RAM-mal). Ez a tekintélyes szerverpark biztosította a versenyek zavartalan lebonyolítását, valamit a versenyekkel egy időben zajló szabad játékot. A hálózati eszközök között is találkozhattunk igazi unikumokkal egy HP 4000 ProCurve 80 portos switch "személyében", mely a teljes adatforgalom koordinálását elvégezte. Az Agenda Computer által biztosított Etherwan HUB-oknak (10/100Mbyte/sec, 16 port) a normál irodai forgalom százszorosával kellett megbirkózniuk,

és így a rendezvény után elmondhatjuk, hogy a hardware állomány sikerrel vette az akadályt.

A rendezvény méretét ugyancsak jellemzi a több mint 700m felhasznált UTP kábel, a 400 amper áramfelvétel, ami egy közepes nagyságú falu három napi energiaigényével egyenértékű.

S mindennek a bepakolására, összeszerelésére, és a tökéletes összhang megteremtésére a szervezőknek 6 órájuk volt. Embert próbáló izzasztó munkával a terem 18:30-ra már nyitva állt az ajtó előtt monitorral a kezükben várakozó 250 ember előtt.

Három óra múlva pedig elindult az első hivatalos meccs, s mindenki belépett a szervezők által megálmodott "mátrixba"!

A rendezvény hangulatának leírásakor igencsak bajban vagyok, hiszen hasonlít a helyzet ahhoz, mintha a repülés élményét akarnám elmagyarázni valakinek, aki még soha se repült. Aki ott volt, tudja, érezte a technokrata világ lendületét, és a HÁLÓ, a verseny, a küzdelem, a fáradság és az együttlét varázsát. Aki belépett a nagyterembe, azt nem akármilyen látvány fogadta: a rengeteg számítógép, a közöttük sürgő-forgó játékosok és nézők, az egyre növekvő pizzadoboz-halmok, a terem túlsó végébe kiabáló emberek mind-mind egyedi hangulatot kölcsönzött az egész rendezvénynek. A csúcsot mégis a döntők jelentették, ahol kisebb tömegek verődtek össze a legjobbak mögött, és feszült csendben figyelték az eseményeket.

S miben is lehetett megmérkőzni ezen a versenyen? A szervezők nem követték vakon a külföldi tendenciákat, s figyelembe vették, hogy Magyarországon még mindig hatal-









mas táborral rendelkeznek a korábbi epizódok is. A fő program persze a Quake III maradt, de a teljesség kedvéért a Quake I/II versenyek is megrendezésre kerültek. Mindhárom programokban két versenyszám került lebonyolításra, a párharc (f2f, vagyis "face to face") és a csapatjáték (team). A hivatalos meccsek minden nap reggel 10 órától este 24 óráig folytak, azonban ez nem azt jelentette, hogy a közbenső időben kötelező volt aludni: a többség háromnapi éjszakázás után indult hazafelé vasárnap este.

Akkor most jöjjenek Magyarország jelenlegi legjobbjai kategóriánként.

Q1 TEAM: CODE
Q1 F2F: BAGA
Q2 F2F: IMMORAL
Q2 TEAM: SR
Q3 TEAM: CORE
Q3 F2F: VICTORY
Q3 CTF:SAINTS

Gratulálunk a győzteseknek, és mindenkinek, aki ott volt és versenyzett. A győztes meccsek demóiból látszik, hogy Magyarország igen csak ott van világviszonylatban az elsők között. Reméljük, ezt a jövőben világversenyeken is bebizonyíthatják a legjobbak.

A verseny után mindenki azt kérdezte, lesz-e EQ 2. A szervezőktől elég kevés információt sikerült csak kicsikarni, de az biztos, hogy lesz valamikor november végén, december elején.

A kérdésemre, hogy ugyanekkora nagy buli lesz-e azt választ kaptam, hogy ennél sokkal nagyobb, hiszen mint látszott, van rá igény (már verseny előtt két héttel betelt a nevezés). Egyébként a legfrissebb információ a honlapjukon mindig megtalálható (http://mportal.c3.hu).

Mi csak szurkolunk, hogy ez az álom is valóra váljon.

Overdose II
Tulajdonságok



- 128k Cache 'On-Die' (Celeron)
- 256k Cache 'On-Die' (PII & PIII)
- Intel 440BX AGP chipset
- Memória 256MB bővíthető
- 3.5" FDD és 24x CD-ROM vagy 6x DVD
- 3D Full-Duplex hangkártya
- ATi Rage LT-PRO AGP videokártya 8MB
- Li-Ion SMART akkumulátor
- Beépített sztereó hangszórók
- 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA hely
- Audio ki- és bemenetek
- Mikrofon csatlakozó
- 2 USB és S-Video TV-OUT kimenetek
- Infrared Port IrDA 1.1
- Soros, párhuzamos, PS/2 kimenetek
- Windows 95 billentyűzet
- 2 gombos Touch pad
- Hordtáska
- 316mm x 256mm x 38.5mm, 2.7kg

Overdose II

- 13.3" XGA-TFT (800x600)
- Intel Celeron 500MHz
- 64MB SDRAM
- 6GB UDMA HDD
- 24x CD-ROM

419.900 Ft

Overdose II

- 14.1" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Celeron 500MHz
- 128MB SDRAM
- 8GB UDMA HDD
- 6x DVD

499.900 Ft

Overdose II

- 14.1" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Pentium III 600MHz
- 128MB SDRAM
- 8GB UDMA HDD
- 6x DVD

549.900 Ft



GERICOM NoteBook vásárlásánál feltehetjük a kérdéseket:
NoteBook asztali gép helyett?
Igen! A gép teljesítménye könnyen vetekszik a legtöbb csúcskategóriás asztali géppel is. Akár 700MHz-es Pentium III processzoral, 256MB memóriával és 18GB-os merevlemezzel is választhatjuk a gépet.
A legmodernebb DVD meghajtó TV kimenettel?
Nem probléma! A házi mozi máris készen áll. Mobil telefonjával könnyen kommunikálhat az Infra porton keresztül. FaxModem, hálózati kártya, PCMCIA külső merevlemez nálunk a legjobb áron kapható.
És az ÁR?
Cégünk garantálja, hogy jobb árfekvésű, hasonló teljesítményű gépet más cégeknél nem talál!



Részletre is!





HydroSpeed
Tulajdonságok



- 256k Pipeline Burst Cache (AMD K6-2)
- 256k Cache 'On-Die' (Pentium III)
- Intel 440BX vagy 430TX AGP chipset
- Memória 256MB bővíthető
- 3.5" FDD és 24x CD-ROM vagy 6x DVD
- 3D Full-Duplex hangkártya
- AGP videokártya 4-8MB
- Li-Ion SMART akkumulátor
- Beépített sztereó hangszórók
- 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA hely
- Audio ki- és bemenetek
- Mikrofon csatlakozó
- 2 USB csatlakozó
- Infrared Port IrDA 1.1
- Soros, párhuzamos, PS/2 kimenetek
- Windows 95 billentyűzet
- 2 gombos Touch pad
- 305mm x 251mm x 38mm, 3kg

www.acomp.hu

Millennium II
Tulajdonságok



- 256k Cache 'On-Die' (PII & PIII)
- Intel 440BX AGP chipset
- 3.5" FDD és 24x CD-ROM vagy 6x DVD
- 3D Full-Duplex hangkártya
- ATi Rage LT-PRO AGP videokártya 8MB
- Li-Ion SMART akkumulátor
- Beépített sztereó hangszórók
- Fax Modem 56kbps beépítve
- 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA hely
- Audio ki- és bemenetek
- Mikrofon csatlakozó
- 2 USB és S-Video TV-OUT kimenetek
- Infrared Port IrDA 1.1
- Soros, párhuzamos, PS/2 kimenetek
- Windows 95 billentyűzet
- 2 gombos Touch pad
- Hordtáska
- 319mm x 253mm x 38mm, 3.5kg

HydroSpeed

- 12.1" HPA (800x600)
- AMD K6-2 500MHz
- 64MB SDRAM
- 6GB UDMA HDD
- 24x CD-ROM

269.900 Ft

HydroSpeed

- 14.1" XGA-TFT (1024x768)
- AMD K6-2 500MHz
- 128MB SDRAM
- 6GB UDMA HDD
- 24x CD-ROM

399.900 Ft

HydroSpeed

- 14.1" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Pentium III 650MHz
- 128MB SDRAM
- 12GB UDMA HDD
- 6x DVD

589.900 Ft

Millennium II

- 15.1" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Pentium III 700MHz
- 256MB SDRAM
- 18GB UDMA HDD
- 6x DVD

849.900 Ft

CompuGroup Budapest VII. Rózsa utca 35. 351-7447,351-7448, elias@compugroup.hu
CompuGroup Budapest XIV. Nagy Lajos kir.113. 220-5286,220-5289, gaalk@compugroup.hu
CompuGroup Szeged Móra u. 38. 62/442-217, szeged@compugroup.hu
CompuGroup Debrecen, Bercsényi u.7. 52/322-999, debrecen@compugroup.hu
CompuGroup Nyíregyháza, Géza u. 9. 30/9657-82630/9533-823, nyiregyhaza@compugroup.hu
CompuGroup Pécs, Király u. 76. Átr.üh. 72/213-411, pecs@compugroup.hu
CompuGroup Szombathely, Kossuth Lajos 19. 94/340-842, szombathely@compugroup.hu
CompuGroup Győr, Nagy Imre u. 8. 96/415-434, gyor@compugroup.hu
CompuGroup Székesfehérvár, Zsolt u. 35. 22/320-105, vigvari@mail.alba.hu
CompuGroup Sopron, Újteleki u. 1-5. 99/334-278, sopron@compugroup.hu
Mo-Ro Szekszárd, Széchenyi u. 74/319-663, szekszard@compugroup.hu
Spéci Budapest XIV. Bánki Donát 62. 220-05-90, speci@speci.hu
ACOMP PEST 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
ACOMP PÓLUS 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel./Fax: 419-4091, 419-4092
ANSAN COMPUTER 1119 Budapest, Bártfai u. 24. Tel: 464-7110, 464-7111 Fax: 206-7420 ansan@ansan.hu
ANSAN COMPUTER 5600 Békéscsaba, Termelő sor 8. Tel: 06-30-9-553-269 Fax: 06-66-430-755 www.ansan.hu
ANSAN COMPUTER 9700 Szombathely, Kőtó u. 12. Tel/Fax: 06-94-312-333 szombathely@ansan.hu

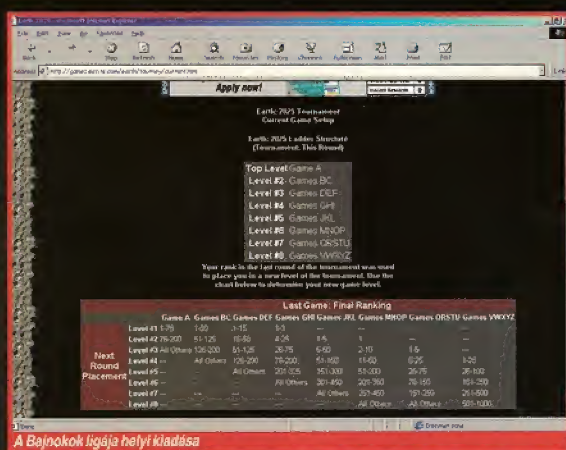
EARTH 2025

★ Online háború a jövőben

2025. Néhány éve csak, hogy a Föld legnagyobb háborúja véget ért. Minden, ami maradt utána nem egyéb néhány elszigetelődött életközösségnél szétszóródva a világon. Nincs központosított kormányzat. Nincs kommunikáció. Nincs szervezett civilizáció. Idővel néhány kis csoport túlélővel összefogva megalapítottál egy kis országot. Ahol mások a káosz látták, te a lehetőséget, és most te akarsz lenni a világ leghatalmasabb országának vezetője. Habár ezekben az időkben ezernyi más jó képességű ember is hasonló gondolatokat forgatott fejében és a világnak más részein hasonlóan tett. A sikered a képességeidtől függ, hogyan használod ki az új világ szabályait – gazdaság, katonaság, technológia, diplomácia. A számtalan lehetőség közül melyiket ragadod meg, milyen stratégiát alkalmazol, hogy nagyobb, erősebb, fejlettebb, gazdagabb legyél az összes ellenfelednél?

Ezekkel a bevezető szavakkal kezdhetünk neki az Echelon Entertaiment Utópia melletti másik üdvöskéjével, az Earth 2025-tel való ismerkedésünknek. Az inernet cím, mielőtt még megfeledkeznék róla: games.eesite.com/earth. A játék három területen zajlik. A standard a klánok háborúja. Hosszú, két és fél hónapos küzdelemnek néz elébe, aki ide lép be. A bajnokság gyorsabb menettel, havi indítású. Ez már sokkal érdekesebb, sőt, javaslom minden új játékosnak. Indulásnál mindenki a legalacsonyabb osztályban indul, ami azért jó, mert hasonló kaliberű játékosokkal kell a lépést tartani, majd a helyezéstől függően léphetsz fel magasabb osztályba. A Free for All a káosz területe, de hívhatták volna tesztnek is, mert úgyis mindenki arra használja. Az Earth ellentétben az Utopiával és hasonlóan a WARII-hez kör alapú játék. A valós idő múlásával kapjuk az új köröket. Minden akció kezdve az építéstől a háborúig bizonyos mennyiségű kört igényel. A lényeg tehát az, hogy köröket fölösleges akciókra nem szabad pazarolni. A megtorló akciók is ide számítanak, mivel hozadékuk nincs, bár szó se róla: nagyon jól esik valamelyik állandóan kekeckedő országnak odacsapni a védtelen oldalára – de hosszú távon nem éri meg a dolog. Az első 100 körig védelem alatt állsz, nem kezdeményezhetsz akciókat más országok ellen, de téged sem bánthatnak. Hasonló védelmet jelent a játék során a GDI-hoz való csatlakozás. (A Brotherhood of NOD-hoz nem lehet csatlakozni, az egy másik játék.) A csatlakozás védelmet nyújt a sokkal erősebb országok ellen, de mi sem támadhatunk meg jóval kisebbeket. Természetesen a csatlakozás nem ingyenes, a területtől függően minimális kiadással jár minden körben. Hasonlóan az Utopiához a kevésbé aktív belépők itt is bónuszokat kapnak, de itt érdemes is kihasználni, mivel nem halmozódik fel kihasználatlan erőforrás óráról órára, csak a körök gyűlnek.

Nyilván ebből már kiderült, hogy az Earth 2025 egy online birodalomépítő stratégiai játék. Mint az újonnan megalakult ország vezetőjétől, csak tőled függ, hogy sikerül-e magad alá gyűrni az egész világot. A végső cél nyilván a világ leghatalmasabb országává válni. Ebben természetesen néhány ezer más játékos próbál megakadályozni, úgyhogy lássuk, mi az ami a segítségedre lehet nagyravágyó célod elérésében.



A Bajnokok ligája helyi kiadása

A legfontosabb eszköz természetesen a hadsereg. A hadsereg eltartásához jövedelem kell, amit a lakosság adójával teremthetünk meg. Az élelmiszer értelemszerűen növekvő lakosságunk és hadseregünk ellátását szolgálja. Minimális termelés elegendő, mert a sikeres háborúkkal úgyis zsákmányolunk folyamatosan (Utopia-effektus), és megszorulás esetén nagyon olcsón belehet spájzolni a piacról. Az olaj az, ami a világot mozgatja, de jelen esetünkben a hadsereg számára van jelentősége. Termelését teljesen lehet mellőzni, bár a sokat támadó országoknak érdemes egy kicsit termelni, mert a piacon időnként csak nagyon drágán lehet vásárolni.

Alapvetően négy stratégiát játszik mindenki. Érdemes ezek közül választani és elsőre szerintem az Industrial startégiát ajánlom. Ez a legegyszerűbb és a legtöbb szórakozást nyújtó: rengeteg fegyvert gyártva, rengeteget háborúzva, értelemszerűen teljes mértékben az iparra koncentrálva működik a dolog. Sajnos a többi stratégia, sokkal lassabban érik be és sokkal kevésbé élvezetes, de emellett sokkal hatásosabb is.

A Casher stratégia például a pénzre hajt, mint a neve is mutatja: a minél nagyobb lakosság és minél nagyobb jövedelem a cél. Ennek segítségével a piacról egyre több fegyvert vásárolva tarthatunk fel nagy sereget. A Techer a technológiára specializálódott ország. A serege az eladott technológiákból befolyt pénzen vásárolva fejlődik. A Farmer az élelmiszertermelésre specializálódott. Hasonlóan a techerhez neki is a piacon kell minden szükséges egyebet megvenni. Ez utóbbi kettő a legnehezebben játszható, de állítólag a guruk szerint a végjátékban mindig ezek a nyerők. Természetesen lehet több stratégiát vegyíteni, például én a Casher/Techert is játszottam (és le is szere-peltem), de a Casher/Industrial már azért bejött. Az épületeket mindenféleképpen a választott stratégiának megfelelően kell felhúzni. Aki nem Techer az soha ne építsen Research Labot, aki meg Casher az koncentráljon az Enterprise Zone-okra és a Residence-ekre. Mielőtt nekilátnál, létre kell hoznod egy új accountot, névvel meg mindennel. Az ország neve nyilván szimbolizálja célodat, eszközeidet (vagy éppenséggel dezinformálja ellenfeleidet) – meg néha erős röhögést kelt a többi játékosban.

Belépéskor egy áttekinthető képer-

nyőn összefoglalva láthatod országod aktuális állapotát, az elmúlt idő alatt lezajlott és téged érintő eseményeket, híreket és a legfontosabb menüpontokat. Kicsit mazsolázzunk is közöttük, amelyen keresztül rögtön képet is kapsz a játék lényegéről:

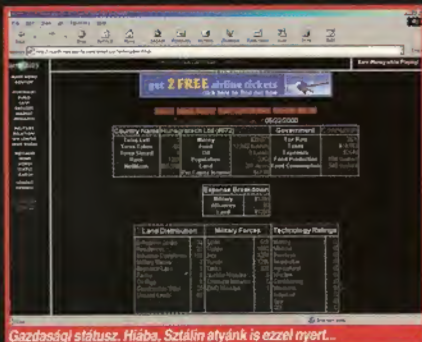
Ország menedzselés: Vegyük mindjárt előre a legutolsót. A kormányzati kérdésekben a legfontosabb döntések születnek itt. Először is fontos, hogy milyen kormányzati formát alkalmazzunk, mert mindegyiknek megvan a maga előnye és hátránya. Érdemes valamelyik alapvető stratégiát alkalmazni és az annak megfelelő kormányzati formát, mivel a bónuszok többszörözése a leghatásosabb eszköze hatalmunk növelésének. Nagyon fontos, hogy a kormányzati formánk a stratégiánknak megfelelő legyen.

Vásárlás: Két alapvető erőforrás szükséges a túléléshez minden országnak. Elegendő katonai erő, hogy meg tudjuk védeni magunkat, és elegendő étel, hogy legyen mit ennie a hadseregnek és a népnek. Bár mind a kettő gyártható, illetve termelhető, lehetőség van belső piacunkról vásárolni. Azonban ez a piac korlátozott méretű. Minden országnak egyenlő mennyiség áll rendelkezésére és csak lassan növekszik, arányban az ország területével.

Építkezés: Fontos dolog, hogy sok területünk legyen, de még fontosabb, hogyan használjuk fel a meglévőt. Az építkezésedet mindig a játszott stratégiád határozza meg, vagyis ne építs a stratégia szempontjából haszontalan épületeket. Fontos, hogy a Contruction Site-jaidat húzd fel a játék elején, mert ha a körönkénti négy építés helyett nyolcat húzol fel, akkor fele annyi idő kell az új területek beépítéséhez. Én 100-ig fejlesztettem egy teljes játék során, de az elején érdemes 20-40 között építeni.

Felfedezés: A fejlődés fenntartásához szükséges föld könnyebb szerzési lehetősége a felfedezés. Azonban sokkal több szerezhető háborúban (igaz, nagyobb is a kockázat, mert néha az áldozat nem álltalik atomtámadással megtorolni terjeszkedési kísérletedet).

Fejlesztés: A fejlődési lehetőségek közül talán a legkifizetődőbb, ha nem extenzív, hanem intenzív módon te--szed. Kicsi érthetőbben: ha a minőségre helyezed a hangsúlyt a mennyiség helyett. Ráadásul kevesebb területen sokkal erősebb sereget tudsz fenntartani, ami jelentősen csökkenti a támadások esélyét, mivel mindenki területben gazdag országokra vadászik.


Gazdasági státusz. Hiába, Sztálin atyánk is ezzel nyert...

Adóztatás: Ez egy igazán haszontalan lehetőség, bár néha megszorulhatsz pénzben, de akkor inkább megéri eladni néhány fegyvert, technológiát a szabadpiacon és várni néhány órát, míg a bevétel befolyik, mint ezzel pazarolni a néha oly drága köröket.

Katonai akciók: Ami szem-szájnak ingere. Kombinált támadástól földszerzés reményében a megtorló jellegű légicsapáson keresztül egészen az atom-vegyi-EMD rakétatámadásig. Nyilván ez élteti az egész játékot, hisz embereket megtámadni tudvalevőleg nagyon jó...

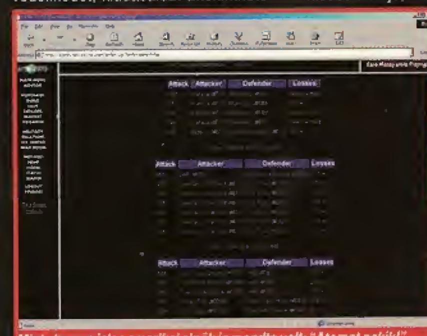
Kémakciók: Mielőtt a nyers erőszakhoz folyamodnál, nem árt megismerni az ellenfelet. Rakétatámadás esetén a felderítés elhagyható, mivel annak sike-e független az áldozat katonai erejétől. Azonban, ha földszerzésért indítod útnak seregeidet, akkor okos hadvezérhez méltón érdemes felderíteni ellenfeled katonai erejét, szövetségeseit. Emellett természetesen megtorlásra is használhatóak, de kár erre pazarolni a köröket, mivel hozadéka nincs, csak erőforrást pazarolsz. Bosszúra tökéletesen megteszi az atom is.

Külkapcsolatok: A sikerhez vezető úton néhány erős szövetségessel könnyebb végigmenni. Köthetsz védelmi, támadási, fejlesztési, kémkedési vagy baráti egyezményt.

Segély: Elképzelhető, hogy szükséges szövetségeseidet kisegíteni a bajból, de én nem láttam értelmét. Ez egy kemény világ, aki nem tud megállni magában azon úgy sem lehet segíteni.

Piac: Ez a legfontosabb része a játéknak. Minden ország termelésre specializálódik és a fölösleget itt dobja piacra, illetve a szükséges javakat itt vásárolja meg. Az árak a kereslet-kínálat függvényében teljesen szabadon mozognak. Néha túlkínálat esetén nagyon olcsón lehet vásárolni, de általánosan igaz, hogy mindig olcsóbb, mint a belső piac. Logikus is, mert ha drágább lenne, ki vásárolna itt?

Ország státusz: Itt részletesebb képet kapsz országod állapotáról. Mindent tartalmaz épületeidet, katonai, erődet, technológia fejlettségedet, jövedelmedet, kiadásaidat áttekinthető formában. Ugyanilyen részletezettségű információ szerezhető kémkedéssel ellenfeleidről is. Bár megszerzése sokkal nehezebb, mint egy egyszerű katonai titkoknak, de itt látható egyéb hasznos információ is.


Mint ahogy a jeles amerikai elnök is mondta volt: "Atomot nekik!"

Hírek: Lehetőséged van megtekinteni mi történt a világon. Érdemes a leendő áldozatunkról szóló híreket megolvasni, mielőtt egyéb eszközökhöz nyúlnánk. Aki sokat támad annak nagy a támadó hadereje és mivel mindannyian korlátozott erőforrásokkal rendelkezünk valószínűsíthető, hogy a védekező akkor relatív gyengébb. Ha az elmúlt órákban sok támadást kapott már nem érdemes tovább zaklatni, mert a fölös földterületeit már elvették.

Üzenetek: Értelemszerűen a kapcsolattartásra ad lehetőséget a többi játékossal. Információkat cserélhetünk szövetségeseinkkel, avagy fenyegető szózatokat intézhetünk vélt (vagy valós) ellenségeinkhez.

Ranglista: Megnézhetjük, hogy mi az elérendő cél, vagy ha mi vagyunk a királyok, akkor májhízlalásra is alkalmas. Egyébként a környezetünkben levő országok közül érdemes mazsolázni. Akinek több földje van, mint nekünk és kisebb NW-je, azt érdemes megvizsgálni közelebbről is.

Játékos keresés: Értelme maximum annyi, hogy megkereshetjük régebbi célpontjainkat, hátha ismét felnőttek és újra learatható állapotba kerültek.

Hát ennyi lenne az ismertető. Én először a bajnokságban nyomtam két kört. Az elsőben nagyon gyengén szerepeltem, hála szövetségeseimnek, akik inkább vitték az erőforrásokat, ahelyett, hogy hasznot hoztak volna. A másodikban sikerült beküzdenem magam a TOP 10-be és ráadásul sikerült két szövetségest is szereznem onnan. Úgyhogy egyenes út vezetett a győzelemhez. Igaz nem a legmagasabb osztályban tettem mindezt, de felkerültem a harmadikba. (Ahol aztán szépen agyonvertek, mert balga mó-don sikerült magamra haragítanom egy megtorló atomcsapással a TOP-ból egy triumvirátust, akik aztán annak rendje és módja szerint eltöröltek a válaszcsapásaikkal). Mindenesetre egy biztos, aki szereti a War II-höz hasonló online gazdasági-stratégiai játékokat, annak mindenképpen érdemes próbát tennie vele.

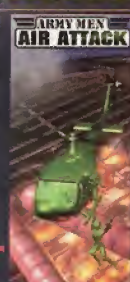
Bálint gazda

Az 576 KByte Shopok június havi különleges ajánlata



ARMY MEN: AIR ATTACK





A hónap top ajánlata!

Kedvenc műanyag katonáink most helikoptert vezetnek és légideszantot játszanak

bevezető áron csak most **8.990,-**



FIFA 99 NBA 99



ÓRIÁSI AKCIÓ

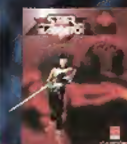


Egyet fizet hármat kap!

Amennyiben nálunk vásárolja meg az EA Sport nagysikerű sportjátékainak egyikét két ajándék játékot választhat az alábbiak közül.

Brahma Force, Star Gladiator, Warhawk, Superpang Collection









mindössze **6.990,-**

FINAL FANTASY VII



A világ legkedveltebb fantasy szerepjátéka most különleges meglepetéssel vár.

Ajándék akciófigurával csak **7.990,-**





SMURFS

GAME BOY



\+



Itt a nyár, újra kedvenc a

Már most vedd meg a játékaidat a nyaraláshoz!

A hupikék törpikék visszatértek!

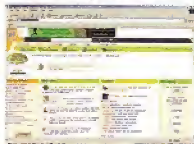
A legtörpösebb kalandok mellé most egy valódi törpöt is választhatsz!

4.990,-

VÁRUNK AZ

NORM.NET

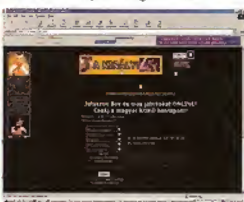
Nyilván sokan ismerik az ICQ-t Internet egyik legelterjedtebb chat progiját. Igen hasznos kis darab ha tartani akarjuk a kapcsolatot ismerőseinkkel, vagy ha csak arra vagyunk kíváncsiak épp ki tartózkodik fenn a neten éppen. De ezzel még nincs vége a számtalan lehetőségnek amit a program kínál. Ha ellátogatsz a www.icq.com címre, válogathatsz kedvedre a direkt a te kényeztetésedre létrehozott szolgáltatások között. Először is letöltheted a legújabb verziót ingyen és bérmentve. Lehet saját weboldalad itt, küldhetsz igen sok féle, akár animált képeslapot jó néhány témában (szülinap, barátság, szerelem stb.), keresgélhetsz az ICQ Network minden témájában és még rengeteg hasznos kipróbálnivaló került fel erre az oldalra. Telefonálhatsz innen (bár ehhez azért szükség van néhány kiegészítőre), megkeresheted a már ICQ-t használó barátaidat vagy találhatsz újakat, és akár egyszerűbb online játékokat is játszhatsz. Érdemes ellátogatni ide, mert felsorolni is sok a lehetőségeket, amit az oldal nyújt.



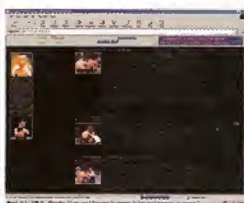
Amint egy újabb keletű sulinetes felhasználó rászabadul az Internetre, elküldi első négyszáz e-mailjét azoknak, akikről tudja, hogy van valami kukacvalamiponthus postaládájuk, és túllépi az első gigabyte letöltött szexképet, már nyilván benne is felmerül az igény, hogy ő is valami hasonló site-ot hozzon össze. Ehhez ingyen tárterületet vadászni ma már nem kunszt, viszont, hogy az a honlap tényleg nyújtson is majd valamit az oda látogatóknak, ahhoz már egy kis önképzés is szükséges. Ehhez nyújt segítséget a http://stars.com/WDVL/Stats/Top/100.html címen található remek portál, ahol az Internet programozás gurujai osztják meg trükkjeiket és ötleteiket - nemcsak a kezdőkkel!



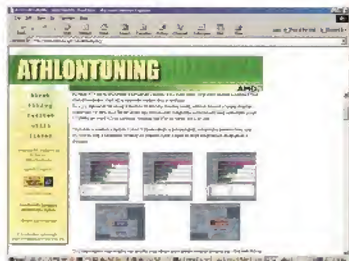
Egerszegi Krisztina visszavonulása óta Magyarország legnépszerűbb sportolója kétségkívül Kovács István, azaz Koko. Szimpatikus boxolónk nimbuszát még a körülötte csapott jenki típusú publicity sem tudta tönkretenni, és természetesen ő sem hiányozhat a netről. Profi kivitelű honlapját megtaláljátok a 3+2 társaságában az rtl klub honlapján (kommentár nem szükséges), részünkről inkább egy rajongói lapot szoktunk látogatni http://w3.swi.hu/koko_hun/ címen. A viszonylag friss site még nyilván fejlesztés alatt áll, de attól függetlenül megtalálhatók rajta a legfontosabb



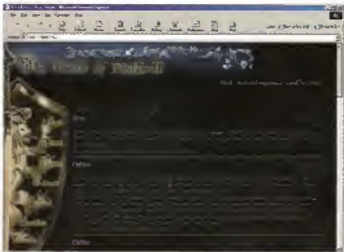
információk a sztárról (legfontosabb személyi adatok, sporteredmények, eddigi profi mérkőzéseinek rövid összefoglalása, illetve - elméletileg - letölthetők lennének), vala-mint jónéhány fotó, főleg a "Kokó a Király" c. könyv képanyagából válogatva. Nemrég fórum is indult, ahol már vadul folyik a találgatás a Robinson elleni meccs, valamint egy majdani Prince Naseem Hamed elleni összecsapás végeredményét illetően.



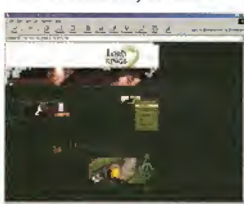
Kis hazánkat is rég elérte az AMD és az Intel közti versengés, a legjobb és leggyorsabb processzort gyártó cég kitüntető címért. Bár az Intel az igazi hatalom a processzorgyártásban, úgy tűnik végre méltó ellenfélre talált az AMD személyében. Nem kell ugyan megkongatni a vészharangot az a jó öreg Intel feje felett, de érdemes néhány pillantást vetni erre az oldalra. Itt - www.hwhunpage.com/athlontuning - megtudhatunk szinte mindent az AMD Athlon processzorainak tuningolásáról, az aktuális hírekről, vannak tesztek alaplapokról, valamint hasznos letölthető cuccokkal is ellátnak minket az oldal gazdái. Lehet irigykedni is, mivel sokszor olvashattok majd olyan processzorokról amik véletlenül kerülnek elő egy-egy szériából és sokkal magasabb órajelen járathatók, mint ahogyan az előállítóik tervezték. Az 1 Ghz-es álomhatárt is átlépték már tuninggal, ami valljuk be sokunk álma, úgy, hogy közben nem szegényedünk el amikor kifizetjük a szóban forgó alkatrészt. Találhattok még itt egy IRC csatornát is ahol eset-leges kérdéseiteket feltehetitek.



Ugyan a Diablo II még ki sem jött de a játékkal foglalkozó oldalak már régen megtalálhatóak az interneten. Most egy magyar oldalt mutatunk be, mely kizárólag a Diablo II-vel foglalkozik és a www.diablo2.hu címen találhatja meg mindenki, aki az év játékának ígérkező programról szeretne bőséges információhoz jutni vagy a többi magához hasonlóval eszmét cserélni. Most, hogy a fél világ "Diablo II láz"-ban ég – mivel a játék kiadása 2 év után reális közelségébe került – fontos ellátni a megfelelő tanácsokkal a majdani kalandozókat. Az Info menüpont alatt megtalálhattok minden olyan adatot, ami a játékkal kapcsolatban jelen pillanatban publikus. A karakterek, fegyverek, tárgyak, küldetések és a többi információ csak arra vár, hogy segítségükkel felfedezd már most a Diablo II majdani világát. A Hírek napi frissítésűek, és minden napra jut is néhány igazán érdekes olvasnivaló. De megtalálható itt a Klánok oldala is, ahová az oldal készítői várják jelentkezéseteket, valamint természetesen a Linkek, ahol jobbnál jobb – a játékkal foglalkozó – oldalakra juthattok el. Meg kell, hogy említsem a oldal egyik legfontosabb részét a Fórumot is, ahol napról napra több hozzászólás, kérdés és vélemény található, így ha valamit nem találsz a neten a Diablo2-ről, ahol felteheted kérdéseid.

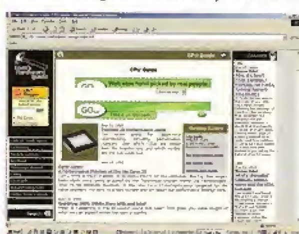


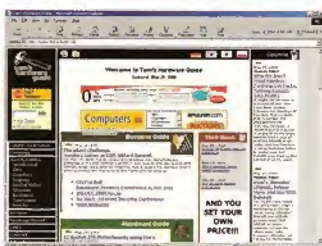
Ki ne ismerné J.R.R. Tolkien Gyűrűk Ura című fantasy trilógiáját (ha te nem, szégyelld magad)? Ez a könyv alapmű minden szerepjátékot kedvelő ember számára. Ha eddig nem szeretted a varázslók, törpök, orkok, emberek és még számtalan fajtájú élőlény által benépesített világokat, ezután a könyv után te is megfertőződsz majd. Eljött az idő, hogy megpróbálkozzanak a lehetetlennel és megfilmesítsék a Gyűrűk Urát. A www.lordoftherings.net címen minden ezzel kapcsolatos információhoz hozzájuthatsz, sőt letölthető egy trailer ami a készülő filmből mutat be jeleneteket.



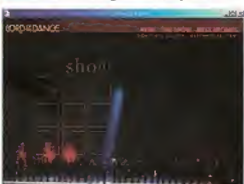
Nem kis feladat Tolkien művét filmre vinni márcsak terjedelme miatt sem, bár a történet összetettsége, a szereplők ezernyi faja és az olvasóknak a készítőkkel szemben támasztott követelményei sem könnyíti meg a dolgát a stábnak. A szereplők kiválasztása nagy kihívás volt, hiszen a rajongóknak azonosítani kell velük régi jó ismerőseiket a könyvből. A traileren megfigyelhető, hogy a mai kor minden számítógépes trükkjét felvonultatják majd az élethűség fokozásának érdekében. A felkészülés és a gondos előkészítés után megkezdett forgatás igencsak el fog húzódni. A film – mint a könyv – 3 részből áll majd, melynek első részét 2001 karácsonyán láthatja majd a világ. A másik két részt stílusosan 2002 és 2003 karácsonyára ígérik.

Mindenkit aki PC-vel rendelkezik az a kérdés izgat állandóan, elég gyors és elég korszerű e a gépe. Szinte naponta jönnek ki az új hardware cuccok, amik a hirdetések szerint mind a tökéletesség határát súrolják. Az egyszerű halandó aki nem rendelkezik olyan műszaki ismeretekkel, hogy eldönthesse mit érdemes megvennie hová fordulhat? Megkérdezi valamelyik mindentudó ismerősét vagy körülnéz a neten. Régi jó ismerőse lehet az igazi kíváncsiskodóknak Tom aki a www.tomshardware.com címen már elég régen igyekszik tanácsokkal ellátni az arra rászorulókat. Itt aztán mindenki megtalálhatja a számára szükséges információkat. Alaplapok, processzorok, ramok, VGA kártyák, hangkártyák stb. tesztjei, aktuális hírek és még rengeteg minden ami a számítástechnikával kapcsolatos. Mivel a számítógépes alkatrészgyártók tisztában vannak egy-egy ilyen oldal hirdetési erejével, még forgalomba kerülésük előtt átadják tesztelésre az új termékeiket nekik. Persze ez néha lehet trükkös, hiszen válogatott darabok kerülnek a teszterekhez (de jó nekik), de így is megközelítőleg arányos képet kaphatunk az általunk kiválasztott eszköz tudásáról és specifikációjáról. Persze a fórum innen sem hiányozhat, de mint az oldal elolvasásához, ide sem árt az angoltudás.





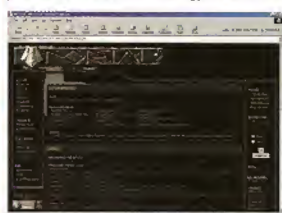
Valószínűleg sokan ismerik közületek Michael Flatley-t, aki az egész világot elkápráztatta kelta zenei alapokra épülő tánckoreográfiával. Mindenki láthatta – a magyar televízióban is bemutatták – a Lord of the Dance című világszerte nagy sikert aratott előadást. Aki szeretei a régi ír, skót, kelta hagyományokon alapuló zenéket, és a látványos, zenés-táncos showkat, az valószínűleg szívébe zárta Flatley magávalragadó, dinamikus előadásmódját, aki meg még nem ismeri, annak itt a jó alkalom, hogy ellátogatva a www.lordofthedance.com címre megismerkedjen vele.

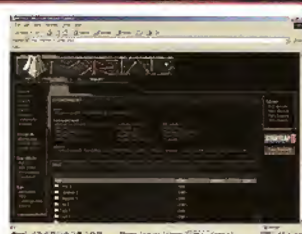


Találhatunk itt zenét, képet a showról, Flatley új projektreiről is információt kaphatunk, sőt, állítólag magával Flatley-vel is chatelhetünk.

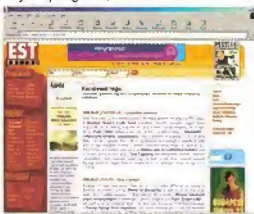


Bár itthon még meglehetősen gyerekcipőben jár az Internet, az online játékok igen népszerűek. Köztük is kiemelt helyet foglal el a Carmack neve által fémjelzett Quake 1-2-3 és a Blizzard sztárprogramja a Starcraft. Mindkét játékkal foglalkozó igen tartalmas és színvonalas oldal a www.mportal.c3.hu. Még ugyan nem tartunk a külföldi, akár több tízezer dollár összdíjazású bajnokságoknál, de ők is szerveznek bajnokságokat mind Quake 1-2-3 mind Starcraft oldalról. A díj többnyire az elismerés más játékosok szemében, de ugye aki a kicsit nem becsüli... Különböző módokon bizonyíthatja mindenki rátermettségét, akár egyéni akár csapatjátékokban. A fórumokon mindenki megtalálja az orvosságot a problémájára akár technikailag, akár taktikailag. Ahogy megjelennek, azonnal letölthetők tőlük a legfrissebb patchek és demók, de itt találhatod magyarországi vagy a külföldi sztárjátékosok legjobb mérkőzéseit is, valamint LAN partikra is lehet náluk jelentkezni ha éppen úgy gondolja valaki, hogy már elege van a netes lagokból és hálózatban is kipróbálná tudását. A Real Chatban pedig elmondhatod ami a szívedet nyomja.



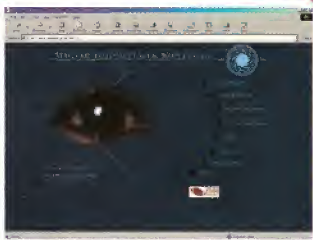


Ha már végképp nem tudunk mit kezdeni magunkkal otthon, többnyire elmegyünk a haverokkal, vagy az éppen aktuális barátnőnkkel valahova, legalábbis általában ez a bevett szokás. A nehezebbik kérdés inkább az, hogy hova is menjünk, hol van olyan program, ami minket is érdekelhet. Nos ebben nyújt segítséget a www.est.hu, ez a hasznos oldal, ahol az összes aktuális programot megtalálhatjuk. Szórakozóhelyek, koncertek, színházak, mozik, kiállítások, múzeumok, de még a televízió műsor is megtalálható itt, úgyhogy van miből csemegézni a kultúrára éhes nagyérdeműnek. Ezen kívül hirdethetünk is itt, ha éppen erre van szükségünk, vagy mások hirdetéseit olvasgathatjuk, ha éppen mi keresünk valamit. Az oldal érdekessége, hogy adatbázisa régiókra osztott, ami jelentősen megkönnyíti a keresést. Egy zűrösre tervezett hétvége előtt érdemes itt is körülnézni, hogy "nehogymá' kimaradjunk a jóból!"





Gondolom, nem év vagyok az egyetlen, aki szereti a művészi képeket, és ezalatt nem feltétlenül festményeket, vagy rajzokat értek, de fotókat is. Persze a nagymamáját-nagypapáját bárki le tudja fotózni, de egy jól eltalált, mondanivalóval, tartalommal bíró fénykép már sokkal inkább művészi körökbe kívánkozik, mint az otthoni fotóalbumba. Kis hazánk jeles és kevésbé jeles fotósainak munkáit tekintheted meg a www.webdesign.hu/mfsz oldalon, ahol nemcsak hogy hatalmas mennyiségű alkotást láthatsz, de ha a nézegetésnél jobban érdekel a téma, itt olvashatsz a fotósvilág híreiről is vagy akár saját képeiddel is indulhatsz különböző pályázatokon. Ha meg nincsenek képeid, akkor itt kapsz információt arról is, hogyan válhat belőled is profi fotóművész.



Mióta a Net oldalainak száma túllépte az emberi ésszel még átlátható mennyiséget, dúl a toplista-mánia. Az ilyen toplista-oldalak látogatottság, vagy szavazatok alapján, esetleg totálisan szubjektív módon sorrendbe rakva ömlesztik elénk az egyes kategóriákban legjobbnak ítélt linkeket. A legnagyobb magyar toplistagyűjtemény a http://www.top100.hu/ címen érhető el, és több, mint 300 listát tartalmaz (ebből 22 magyar, jellemző a hazai net-kultúrára, hogy szinte kivétel nélkül szex-site-listák). Elsősorban a naponta újuló szavazások listáján lelhetünk érdekes oldalakra, de megéri hosszabban is böngészni az oldalon, nagyon furcsa dolgokat találhatunk!





Kret.net

Már-már szakmai ártalomnak számít nálunk, hogy a neten jártunkban-keltünkben betérjünk azokba a virtuális kis karámokba, ahonnan hangos tehénbőgés csalogatja a gyanútlan szörföst. A www.warriormilkmaid.com nevű legelőn azonban megdöbbentő házigazda várt bennünket: Xena, a harcos fejőnő! Sajátos kis fantasy világa mintha egy kicsit emlékeztetne barbár névrokonáéra, azzal az apró különbséggel, hogy itt mintha az egész kissé marhaság lenne (szó szerint). A site részletes útmutatót tartalmaz a jó és rossz (de mindenképpen ökör) istenek világához (Calfroditétól kezdve Moose-ig bezárólag), megismerhetjük a harcos fejőnő kalandjainak immár tő(s)gyökeres szereplőit, és nemkülönben már három részen keresztül izgulhatunk érte sajátos képregényekben, amik kivétel nélkül így kezdődnek:"Hol stein, hol nem stein.."



Nem tudom, hogy a fiatalabb nemzedéknek mond-e még valamit a Technokol Rapid név. A jeles szocialista gyártmányú ragasztó gyakorlatilag a hetvenes-nyolcvanas években monopolhelyzetben volt a magyar ragacsok piacán. Ugyan a jellegzetes piros fémtubus tartalmával gyakorlatilag semmit nem lehetett megragasztani, ellenben számos más felhasználási módja is volt. Csak kettő a Fábry-féle definíciókból: mivel megszáradva enyhén gumiszerű állapotot öltött, isteni fikuszt lehetett késziteni belőle, orrban való viseletre (KGST body piercing), továbbá mivel gyakorlatilag minden iskolás gyermek megette (enyhén csípős, de mindenképpen egyéni íze volt), az akkori negyedikesek ezzel szerezték első "pszichoterikus" élményeiket. Online valami hasonló várja a www.technocol.hu portálra látogatókat. (Hogy fikusz vagy pszichoterikus, azt mindenki döntse el maga, de hogy enyhén csípős, és mindenképpen egyéni, az már egyszer biztos!) Kicsit nehéz lenne meghatározni, hogy ugyan miről is szól ez az oldal, de a szerzői szemlátomást nagyobb tételt szólítanak be magukba oldaluk névadójából, amikor frissítik.

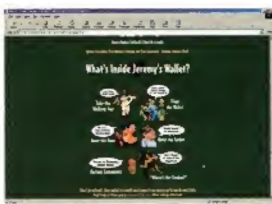


Még ha alkalmasint Sötét Árnyak is vetültek rá, a Star Wars-mánia még mindig töretlenül tombol, és néha a legextrémebb formákban ölt testet. Amikor az ember a net háborgó hullámai elől menekülve horgonyt vet a www.dudestudios.com nevezetű kis portal kikötőjében, tulajdonképpen még mit sem sejt: úgy fest a dolog, mintha egy teljesen szabályos, ámbátor kicsit minimal art stílust követő amatőr rajzfilmstudiónál ért volna révet, amely egyébként büszkén hirdeti magáról, hogy a Macromedia alkalmasint a nap site-jává választotta. A stúdió a nehéz gazdasági helyzet miatt jelenleg egy Rich Cando nevű arc one-man-showjaként üzemel, és fő profilja Gnarlyville két gyanús lakója, Earl és Osgood kalandjainak feldolgozása 10-15 másodperces kis Flash animációk formájában. A stúdiót azonban nem ezek tették világszerte ismertté, hanem kétségkívül legnagyobb projektje, a Star Dudes: The New Dude. Ez természetesen nem más, mint a '77-es első Star Wars-film "dude-izált" változata, amelyből nemcsak az derül ki, hogy miért nevezik a stúdiót ezen a furcsa néven (az összes karakter szövege kizárólag "Hi, dude!" és "Help, dude!" megnyilvánulásokból áll, leszámítva Chewbaccát, akinek "Grrrroar!" -t juttatott a dramaturgia), hanem az is, hogy megfelelően zseniális ember két percben is el tudja mesélni, amit az a szerencsétlen Lucas csak három órában tudott. (Jó, hát egy "kicsit" vágott változat, de minden fontosabb jelenet benne van!) SW-fanok a mintegy fél megányi animáció letöltése után egyszerűen sikoltozni fognak a röhögéstől. Mr. Cando töretlenül folytatja a munkát, legújabb nagyszabású projektjének bemutatója májusban várható, a címe Bad Dudes Strikes back. A site láttán el is eresztettünk irányába egy e-mailt, amelyben Robin Dude néven arról érdeklődtünk, hogy ha az nem túl crude, várható-e a jövőben néhány nude dude, de egyelőre még nem válaszolt.





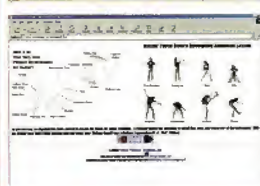
Az internet kapcsán számos égető kérdés merül fel a laikusokban és hozzáértőkben egyaránt, de a legégetőbb kérdések egyike kétséget kizáróan az, hogy "Mi van Jeremy pénztárcájában?" (Mindenekelőtt nem árt szembesülnünk azzal a ténnyel hogy Jeremy pénztárcája talán a legrégebbi buksza a neten, lévén 1995 van online.) Mint a hasonlóan világrengető kérdések-nek általában, ennek is megvan a maga személyre szabott kis honlapja a http://home.inforamp.net/~xeno/wallet/ címen, ahol a szörfözők naponta értesülhetnek róla, hogy tényleg: mi van Jeremy pénztárcájában? Mikor utoljára arra jártunk egy csomó minden volt: részletes turnét tehettünk a kicsiny bőrszütyő zegzugos hajlataiban és rácsodálkozhattunk az ott lapuló TB-kártyára és hasonló izgalmakra. A site egyébként a biztonságos szex élharcosa is egyben, ugyanis guminőhöz is óvszer használatát ajánlja.





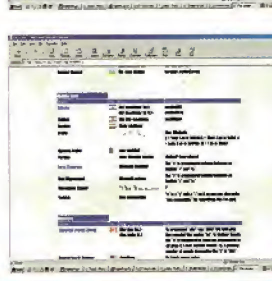
"Mindenki lehet sztár. Legalább 15 percre!" - állította Andy Warhol, és ez kétségkívül igaz. A sztársághoz vezető legkönnyebb út a rockzenén keresztül vezet, különösen most, hogy végre a nagyközönség előtt is egyre ismertebb a léggitár, amelyről a www.mirrorimage.com/air/ címen szerezhet bővebb információkat Jimi Hendrix minden kései követője. Itt először is Bud Philson a cég jelenlegi elnöke mutatja be a legendás Philson Stratoblastert. A cégalapító Jack bácsi 1951-ben kezdte gyártani egy kis Maine állam-beli műhelyben a misztikus hangszert, kizárólag az Egyesült Államok és Kanada legtisztább minőségű levegőjéből. A hangszer azóta folyamatos fejlesztésekkel nyerte el végleges, mai formáját. A zenei képzettség egy mai rockstár életében gyakorlatilag felesleges sallang: ennél sokkal fontosabb az image! A gitár alkatrészeinek mélyreható ismertetése mellett a site-on részletes útmutatót is kapnak a színpadi viselkedéshez mindazok, akik Fenderjeiket tűzre vetve beálltak a léggitár hőseinek egyre bővülő táborába.





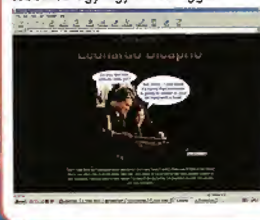
Ha az ember ilyen rovatot ír, akkor néha benne is óhatatlanul felmerül, hogy kételkedjék szellemi képességeiben. Konkrétan: nem egészen érzi normálisnak magát. Sőt, néha muszáj megosztania eme megfigyelését az őt körülvevő világgal, amiben ugyebár néha nyelvi nehézségek gátolják. Az interneten erre a problémára is van gyógyír, ugyanis a www.pvv.org/~davidn/crazy.html alatt nyíló kis nyelvi laboratórium segítségével összesen 82 nyelven közölhetjük a világgal: "Hülye vagyok!". A világnyelvek mellett (urdu, osztyák, chinook eszkimó szleng, stb.), természetesen a magyar megfelelő is szerepel, az angol anyanyelvűeknek kiejtési útmutatóval. Utóbbi lehetőséggel csak akkor támadt baja a szerzőnek, amikor az egyiptomi hieroglifákat próbálta visszaadni.





Az interneten fellelhető weblapoknak egy egészen speciális részét képezik az ún. celeb-oldalak, amelyek tartalmát teljes egészében valamilyen hírességnek (popsztárnak, színésznek, netán pornóhírességnek vagy a kicsi Vuknak) szentelte a rajongó alkotó. Aztán ezen a szektoron belül is van egy egészen speciális rész, amikor is a tartalom hasonló a többihez egy-egy hírességgel foglalkozik, csak a honlap alkotója éppenséggel NEM rajong a vizsgálódása tárgyáért. Vagy legalábbis nem különösebben... Na, ilyen site-ok üzemeltetőinek egyik kedvenc találkozóhelye a www.nexus.carleton.ca/~cliff/celeb/celeb.html oldal, ahol a hét sztárja most Mariah Carey Britney Spears és valami Brandy levágott fejével, de természetesen volt már David Hasselhoff és Leonardo is...





Most már szinte biztos, hogy létünk nem múlik el nyom nélkül! Köszönhetően az 576 Kbyte Csevegőjének új taggal gyarapodott a matematikai anomáliák népes tábora: a "mi nagyobb, a 4 vagy a 6" probléma rejtélyét ma már korunk legnagyobb elméi kutatják elmélyülten, és talán nincs messze az az idő sem, amikor tudományegyetemeinken megnyílnak az első önálló tanszékek is, amelyek kizárólag erre a témára fognak koncentrálni. Mindenesetre hivatalos website-ja már van, amit a www.extra.hu/negyvshat/ cím alatt lel az arra vetődő vándor. A készítőt saját bevallása szerint nem a tudományos hírnév, hanem az 576 aktuális számának enyhe késlekedése feletti hiányérzet késztette a honlap létrehozására (amitől pár másodpercig erősen gondolkodtunk rajta, hogy nem kéne-e egy kicsit meghekkelnünk az egész extrát), mindenesetre az oldal tartalma mindenképpen igényes. Vannak például mindkét oldalnak fan klubjai, ahová csak alapos indoklás után csatlakozhat egy újonc (bár az opportunista 4=6 nézet híveit szerintem méltatlanul mellőzték), továbbá többek között egy Karel Gott MP3 is...



A honlapgyártóknak magától értetődően a kedvenc szórakozása, hogy megszavaztatják a gyanútlanul odatévedőket, hogy mennyire érezték jól magukat. Ez a tendencia természetesen magával hozta a toplisták rákos daganatot megszégyenítő mér-tékű elszaporodását, sőt, hovatovább már olyan top-listák nyílnak, amelyek a top-listákat rangsorolják. Mi megtaláltuk a legtopabb top-listát a www.jarusa.com/popular/ címen, ami ebben a műfaj-ban teljesen új vizekre evez: a legkevésbé látogatott honlapokat tartja nyil-ván. Szinte egyeduralkodó a versenyben a különféle emberek köldökében összegyűlt dolgokat bemutató site (ezt 15 éve nem látogatta meg senki), a második helyet pedig Milli Vanilli éneklecképe birtokolja, de szoros verseny-ben követi őt az élet értelmetlenségét bemutató site, amelyen egy fekete labda pattog egy fekete háttér előtt. Szintén rangsorolva vannak a browserekben legkevésbé keresett kifejezések: a héten az első két helyért késhegyre menő harc dúlt a "jfieieh" és "neoihjoij" között, viszont halálos biztonsággal tartja bronzérmes helyét "Walther Matthau meztelenül"...



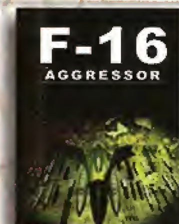
MOST HIHETSZ A SZEMEDNEK:

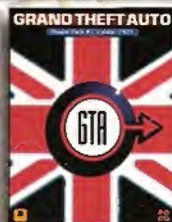


Viszonteladók jelentkezését is várjuk: 1136, Gergely Gy.u.17. Tel.: 3590576

Keresd a számítástechnikai üzletekben!

TÉNYLEG CSAK ENNYIBE KERÜL!

















JETFIGHTER FULL BURN

2999,-









3999,-

A Sold-Out termékek kizárólagos magyarországi forgalmazója a Comgame-576 kft.

A feltüntetett árak az áfa-t is tartalmazzák.



Csevegő

(Dizájnos főcím. Majd később meg-magyarázom.)

Halál a Del billentyűre!

Ez meg nem köszönés helyett van, csak egy szimpla vélemény kinyilvánítása. Kedvenc gombomat ugyanis teljesen automatikusan szoktam nyomkodni, mintegy beépített reflexként, és most, amikor megpróbáltam kis csokrétát kötni jelen levelezésünk jelöltjeiből, sikeresen és véglegesen kigyilkoltam vele egy teljesen jó levelet. Pedig első osztályú darab volt: elképesztően hosszú, csak elvétve tűntek fel benne számítógéppel kapcsolatos témák (minek az...?), és tök jókat kérdezett az ember. Például érdeklődött, hogy nem-e-lehetne-e olyan rovat, amelyben George Washington gyermekkorából származó történeteket mesélgetünk. Utólagos elnézést mindenkitől, mert ugyan elég gyakran használom ezt a meghatározást, viszont elfelejtettem megmagyarázni, hogy mit is jelent: a mellébeszélés klasszikus definíciója. Eredete Mark Twain írói munkásságában keresendő: a jeles jenki tollnoknak volt egy "*Megható történet George Washington gyermekkorából*" című novellája, amelyben az író nekifog egy elbeszélésnek, de mivel eközben állandóan megzavarják különféle házaló ügynökök, totál elfelejti, hogy miről és mit is akart írni, mint azt a novella végén töredelmesen be is vallja. Párbeszédben kifejezve:

- Nem tudod, hány óra van?

- Igen, én is utálom ezt a rohadt esőt.

Nem vitás, hogy a műfaj koronázatlan királya TJ koma, bár asszem én is jelentős eredményeket érek el, különösen ha valami igazán kínos baklövést próbálok megmagyarázni. (Példát nyilván már láttatok, lesz most is.)

Egyébként sziasztok! Csapjunk bele a levelekbe:

Csalamádé

Hell, oh! (<- mi magyarország ma?) Amúgy meg szegasztok, fiúk. Szóval tök jó volt, amikor már másfél hónapja megváltóként vártam az 576omat, ami kihúz engem ebből a kultúrmocsokból (a 7i 7es -sel és a rockkal együtt, ja, meg a #debrecen IRC csatival (na fene, mennyi minden van... :)), amivel nap mint nap találkozom az utcán ill. bárhol, de azért csak megjött...

Megpróbálok most kevesebb szót kipréselni magamból, mint múlt hónapban! Tudjátok, én vagyok a múlthónaptól rendszeres levelező partneretek! (Bár ez a partner szó a dolog 1 oldalúsága miatt eléggé erős, de8.) Megnéztétek a tehenes kurzorokat?

(Természetesen. Besoroltuk gyűjteményünkbe, amely tehenes témában kétségkívül a legnagyobb a világban. 2002-ben országjáró vándorkiállításra indulunk vele, amelynek helyszíneit a Független Kisfarmer Párt választási hadjáratához igazítjuk. Ha valamelyik település

egyik felén dr. Fradi József elnök felkapaszkodik a hordójára, mi azonnal megjelenünk a túlvégen a kis sortimentjeinkkel – aztán majd bemondhatja a közszolgálati, hogy melyik rendezvényen volt több marha.) És a tehénbe oltott sörőshordót? **(Hát azt nem találtam. Pedig a vándorkiállítások biztos hajnalig tartó vidámságba torkolltak volna, amikor megfejem!)**
mert akkor figyelhetett volna
egy sörhasú sznob tehén
az egyik sorba'
a csevi közepén
(Piha! Erre varjatok gombot!)
de legalább remélem jót röhögtetek rajta... különben is, ha a csevibe be akarnék kerülni csak ennyit írnék:
'Viszek MINDENKINEK 1 rekeszt a kedvenc söréből, ha beraksz a csevibe (ja, és meg mondod, hogy hol van a szerkesztőség)!!!! üdv Ped-o-Phil aka PhilOh'
v. olyat, hogy
'Rájöttem életem értelmére!!!!! Minél több embert beszélek rá arra, hogy FIZESSEN EL{ AZ 576Kbyte-ra!!!!!! S.TinkR'
ill.
'Hi! Te tudod, hogy Májkel Dzsekszon férfi-e vagy nő? Ha igen kérlek válaszolj, vagy különben hülyén halok meg!!!!! DA BLABLABLAB.LALA'
Úgyhogy, most is ki lehet hagyni a levelet a csevibőll
(Hogy meggyőztem magam! :))
(Jól csinálod. Látom önálló cselekvésre sarkalló tevékenységem ha lassan is, de azért biztosan meghozza gyümölcsét. Idővel kicsit ugyan sok lesz a magában beszélő ember az országban, viszont én kedvemre lustálkodhatok.) Nem mondtam múltkor, hogy CoVboyt védjem, hogy a CseVegő akkor lenne ego, ha e neve CoVego vagy egyenesen CoVegO lenne... :D (Ezenkívül még jópár dolog van, amit nem mondtam, pl. az alábbiakat sem... :)
***** életbe, fiúk, én tén'leg előfizetnék, de 1 kertesház postaládájával van 1-2 gond:
1) kilopják belőle az újságot (kedves Mberkék)
2) sz***á ázik (ami mondjuk nem egy előny...) (akár többszörös nylon borításon keresztül is)
3) amúgy is a posta néha 'elfelejti' kihozni, mert már volt 'szerencsém' ezt megtapasztalni >:((sőt egyenesen a postás nyúlja le! :)
Úgyhogy rendszeresen veszlek titeket, többet fizetek, mintha előfizetnék, és a RivaTNT2-t mégse én kapom! Piha! Hmpfha (Kretén(tm)) !! >:(!!! Ti meg itt szivatjátok az Mbert, hogy mé' nem, aztán vki még öngyilkos lesz a bűntudattól... :) (felelősségteljes a ti szakmátok!) Ennyit a rohadt kapitalizmusról... :) Egy kupon az újságba ilyen szempontból jobb lenne, de arra meg bélyeget kell venni, + tökörészni vele 1 csomót, (és hát 1 1*i olvasónak, erre nincs ideje :D). És egyébként is a célt EGYÁLTALÁN NEM szolgálná. Mondjuk az Mbernek van havonta 800-a, de egyszerre 7000... Az egész éves gázszámlát se egyszerre fizeti az Mber.
És különben is nem is jött el Izomagy csávókátok hozzám! Ha! (Mondjuk a nő se... :'"( )
(Aggodalomra semmi ok. Izomagy meg fog érkezni, csak mostanában soka dolga, de mindenképpen megy. Hihetetlenül hatékony rábeszélőkével rendelkezik: akiket eddig megpróbált rávenni az előfizetés misztikus lehetőségének a kihasználására, a párheti kórházi ápolás után azonnal igénybe vették ezt az önkéntes akciót.)
Disclaimer miért nincs az újságban? nem féltek attól, hogy 1esek szellemi (ne adj isten fizikai) sérülést szenvednek (ahogy vki mondotta volt 'Martin búrája, ill. a belőle kiáradó szellemiség', úgy hasonlóképpen ti is vkit az őrületbe kergethettek, v. összetörik a billentyűzetet ill. a fejüket, mert nem megy az, amit a tj írt a cikkben!... (még egy hónap WC fogság! :) (az utsó oldalra odaférne... :) (v. van, csak nem vettem észre?) **(Már TJ vagy a WC?)**
Ez a történelmes dolog (Porsche + forma1 történet) jó ötlet, legalább némelyek alapműveltsége (ha mástól nem is) nő. :) **(Nem biztos, hogy ez feltétlenül hozzátartozik az alapműveltséghez, de szerintem Spectrum- és Zsebtévét játszani egyszerre.)** Bár még mindig nem tudom, hogy mér' Kbyte, de már belenyugodtam... :)
Járok kelek a neten, és hogyhogynem, a www.warez****.com/?darksun -ra jutok... OTT találtam meg CoVboy kedvenc bannerjét: Watch her ***! + ehhez hasonló felirattal a köv. címre mutat: www.s***snude.com csakhát a suliban annyira nem lehet netezni, OLLLLLLYAAN L-A-S———S—Ú, hogy az elviselhetetlen... úgyhogy nem t'om feldobni a napod... :D
Ó, köszi nem szükséges. Vannak nekem saját jóakaróim is, akik befizetnek engem különféle online izgalmakra: napjában kapok kétthárom e-mailt Jane, Tammy és hasonló nevű lánykáktól, akik különböző hot site-okra invitálnak engem, ahol teljesülnek legtitkosabb vágyaim. Miután kiváltottam a némi dollárra rúgó hozzáférést, teljesen free lesz minden. (Még nagyobb jóakaróim hasonló témakörű honlapokon jelentették ki, hogy ilyen stílusú szórakozásra vágynak, csak oda John, Tommy és a többiek invitálnak...) Köszönöm mindenki fáradozását, aki szívén viseli szexuális látóköröm szélesítésének nemes ügyét.
A pakkban most csak 2db .NFO (amolyan crackteam beütésűt), amit DOSos editorral (v. legalább is MS Line Draw -val nézzetek meg!) most nem csomagolom őket SFX Rarba, hátha lesz visszhangja... :)
Nem muszáj elolvasni, elvégre az is biztos, hogy csak olyan leveleket kaptok, amivel napokat tökölt a tisztelt szerző, így ez is csak 1 a sok közül. én élveztem, amikor írtam. Na de mostanra ennyi elég lesz.
Béke veletek, Mart8)
(aka BJMartin)
Az NFO-file király volt, de négypontos betűkkel sem tudtam benyomni ide, tehát sorry. Viszont jót csevegtünk a világ dolgairól.

Mandiner

Szeva CoVboy!
Na, ez Neked való gondolatsor!
Hibátlan, nem?
Üdv.: Karesz
"Egy érdekes gondolatsor az életről. Szerintem így jobb lenne! A legmocskosabb dolog az életben a vége. Vagyis kemény egy dolog. Elveszi egy csomó idődet és mit kapsz a végén ? Belehalsz. Ez lenne a jutalom? A halál a bónusz, vagy mi? **(Meglehet. Meg kell próbálni rászorozni a pirosra – akkor vajon mi lesz?)** Azt hiszem, hogy pont fordítva működik ez az egész. Meghalni kéne először – letudni rögtön. Aztán jönne az öregek otthona. Ha már eleget fiatalodtál, akkor onnan kirúgnak. Kapsz egy aranyórát. Dolgozni mész. Ledolgozol negyven évet, amíg végre elég fiatal vagy ahhoz, hogy visszavonulhass és élvezd az életet. Bulizol, piálsz, kipróbálod a kábítószert. **(Előfizetsz az 576-ra?)** Közben felkészülsz az iskolákra – egyetem, középiskola, majd az általános. Utána kiskölyök leszel és annyit játszol, amennyi csak beléd fér. Nincsen felelősség egyáltalán a válladon. Aztán bebújsz egy kellemes, meleg helyre, ahol lebegve töltöd az utolsó kilenc hónapodat és alaposan kipihened magad. Végül pedig egy hatalmas, eksztatikus orgazmusban kimúlsz a világból...
Nem rossz. Régebben ez "*Az élettel az a baj, hogy előre kell élni, de csak visszafelé lehet megérteni*" kivitelű házi bölcsességként volt közismert. E velős kijelentést tartalmazó szöttessel egyébként a nagyik előszeretettel díszítették a konyhai sütögető feletti részt (tudjátok, ott, ahol egy kicsit már lejött a tapéta vagy nagyon látszott, hogy itt egyszer már felrobbant a székelykáposzta a kuktában) – azóta nyilván valaki kiZIPelte a dolgot. Tényleg van valami a dologban, szóval tegyük közkinccsé! (Mondjuk már régen az, de hátha valaki még nem ismeri...) Mellesleg nekem önös érdekekből is sokkal jobban tetszene, ha így mandinerből működnének a dolgok: igaz ugyan, hogy az 576 előfizetéseket nyilván UTÓfizetésre kéne változtatni és a gazdasági célszerűsége is megkérdőjelezhető annak az eljárásnak, hogy előbb elküldünk egy évnyi 576-ot, az utófizető pedig majd az év elején kifizeti visszamenőleg, továbbá Hírek rovatunk is Nosztalgiahullámmá avanzsálna – ellenben a Tipp Mix legalább végre egyszer halálos biztonsággal találhatná el, hogy a következő (vagyis előző) szám mikor jelent meg (fog megjelenni)!

Klasszikusok

Van egy pár remek kis témánk, amiket emlékezetem szerint már többször is lezártunk "egyszer-s-mindenkorra", de mivel még mindig jelentős részét képezik a leveleiteknek, a lelki sérüléseket megelőzendő, újra és újra felelevenítjük őket. (A CsevegMi arról szól, amiről akarjátok.) Tehát akkor most még egy tiszteletkör a legnagyobb klasszikusoknak: 4 vs 6 és Karel forever! – de azért vannak még egyéb visszatérő témáink is, rögtön két jeles levélíró tollából.
Üdv CoVboy! (asszem így van a shift) **(Nyomd meg nyugodtan mindet, úgyis értem!)**
Képzeld, megjelent az új 576! Még csak máj. 26. volt, amikor a hadtápfelelős édsanyám ledobta az asztalomra (dobálni egy ilyen sajtóremeket, pha). Kár, hogy csak az áprilisi szám, de legalább van! Egyetlen problémám akadt: nem tudom egyszerre olvasni a lapot a rety.. izé, toaletten és Karel Gottot hallgatni a Winampon. Csak tovább mérgelt fent nevezett rokonom, amikor elmesélte, hogy ő kint vehetett volna egykoron kitűzőt és pólót a könnyűzene Beethovenjének képmásával, de nem tette. **(Hát ez a Beethoven egy kicsit azért húzós volt: ő ugyanis süket volt és remek muzsikát alkotott, míg Gott apónál pontosan a fordított a helyzet. Persze az sem kizárt, hogy a tót csalogány az elkövetett "zenéjével" egyenesen a teljes halláskárosodás utáni vágy felkeltését szerette volt elérni, csak ezt ugye a biztosítótársaságok miatt nem szabad nyilvánosan propagálni...)** A jogdíjjal kapcsolatban: csehszlovák állam ugye már nincs, tehát komoly konfliktus oka lehetne a csehek és a szlovákok között a pénz elosztása. Valószínűleg az összeg gazdasági nagyhatalommá tenné az egyik országot, elég indítékot szolgáltatva a harmadik világháborúra. **(Nézd, Karel létezése szerintem már önmagában is casus belli, és mellesleg az a gyanúm, hogy a tervezett németországi koncertkörútját sem igazából anyagi okokból mondta le, sokkal inkább azért, nehogy a germánoknak hirtelen megint eszébe jusson a Szudéta-vidék...)** Így mindenki jobban jár, ha nincs ilyen jogdíj.
Vissza az újságra: örömmel figyelem, hogy kis sárgakeretes rovatotok a Cseviben komoly konkurenciát teremt az eddig egyeduralkodó Dizájn Centernek, így elkerülve egy komoly monopólium- és trösztpert. **(Ilyesmiről természetesen szó sincs, de már maga a tény, hogy a Mester viselt dolgaihoz hasonlítottad szerény kis próbálkozásunkat, már komoly elismerést jelent. Talán mégsem tűnünk el nyomtalanul, és az egyetemes hülyeség egyszeri múzeumában lesz egy téglánk?! netán elneveznek rólunk egy komplett piszoárt?)**
Más: Septerra Core leírás lesz? Vagy mostanában inkább a FF8 köt le? :) **(Az utóbbi. Szerintem még nem foglalkoztunk mélységében az FF8-cal.)**
És végül szeretnék hozzászólni a 4=6 vitához ,bár már késõn. Gépem és a C64 teljes kapacitáson számolt egészen mostanáig, az eredmény meglepő:
6=4+2 Írjuk be az előjeleket:
+6=+4+2 Emeljük ki az előjelet:
+6=+(42) Egyszerűsítsünk egy +-szal:
6=42
Ez magáért beszél.
COVBOY, MEGTALÁLTAD A KÉRDÉST!!! Leborulok szellemi nagyságod előtt, **(Tsss, inkognítóban vagyok! Kelj fel és járj...)** és köszöne-

tet rebegek, hogy részese lehettem a Kérdés megfejtésének. Douglas Adams megtalálta a Választ, és te megfejtetted, mire is vonatkozik az. Korábban is csodálkoztam fenomenális jóstehetségeden (bár ez nem a megjelenésekre vonatkozik) (**— haha. Ez mélyütés volt, de legalább szépen lett elsütve. —**), de ez mindent megmagyaráz. Te nem ember vagy! Hanem az evolúció csúcsterméke, a lény a magasabb dimenziókból, egy többmillió éves program végső terméke! Amiatt ne aggódj, hogy a lottót és a megjelenést még nem egészen 100%-osan tudod. Még egy ilyen hosszú idő sem elég a programozóknak a tökéletes munkához. Epedve várja az első bugfixet: Dirk (de nem az!)

Dír K, úgy érzem, hogy a fentiekben feltaláltunk egy alternatív levelezési módszert: te előadtad a válaszokat, én pedig menetközben feltettem az aktuális kérdéseket, tehát a végére nem is maradt semmi dolgunk – erre viszont inni kell! Izé: írni...

Hi CoV!
Én vagyok az, CWorm... Múltkor megígértem neked, hogy írni fogok az áprilisi 576-ról. Na, akkor lássuk! Megjegyzés: a megjegyzéseket úgy írom le, ahogy eszembe jutnak, úgy biztos, hogy nem hagyok ki semmit. Lássuk a Messiah cikket. Először is, elég idétlennek tűnik, hogy a "kurvák" szót asszem háromszor is használod, a "sz*r"-t pedig már inkább a "pelenka tartamának" titulálod... Na jó, ez még nem egy Armageddon.

Nem bíza. Egy: a Messiah szerzői saját maguk aposztrofálták a szereplőiket – én csak egy-az-egyben adtam vissza a hiányos öltözetű hölgyek elnevezését. (Az egyik alcím pedig egy Pál utcai fiúk CD címe volt.) Esetleg megkerülhettem volna a pejoratív kifejezést egy "a-világ-legősibb-női-mesterségét-űző-hölgy-akinek-szolgáltatásaira-változatlan-igény-mutatkozik-mióta-csak-a-Paradicsomban-megkóstoltatta-Ádámmal-az-almát-az-a-hülye-p....-ööö-ÉVA-vagy-ki" kitétellel, de hát lássuk be, ez azért kicsit nehézkes lett volna – célszerűbbnek látszott az álszentséget ez esetben feláldozni a világos fogalmazás oltárán. Kettő: a másik négybetűs szó nem visszatérő szereplője a játéknak, azért nem léptem bele. Három: szerintem a hölgyek titulusa lényegesen kevésbé vulgáris a másiknál, már csak abból a megondolásból is, hogy míg azt állandóan betakarni szeretnék, addig a lányokat pont ellenkezőleg: ki... (Egyéb kérdés?)

Karel Gott. Az előző számban még "isteni", most meg már "szemét". No comment...

(Yes, comment. Ismered azt a kifejezést, hogy "szarkazmus"? Bááá... Most látom, hogy az előző téma fényében talán jobb lett volna valami szinonimát használni, de most már mindegy.)

Az a bizonyos "3-szor is benne van a régebbi számok listája"-effektus, amit mindenkitől hallani. Szóval, öööö... Á, ezt biztos már mindenki jól a fejedhez vágta, én inkább most nem írok ide semmit.

Ja, helyben is vagyunk: ez kétségkívül e havi sikertémánk, mert a levelek olyan 80-90%-ból az derült ki, hogy furfangos marketing koncepciónkkal sikerült felkelteni az érdeklődést a régebbi számaink iránt és a lelkesedés elképesztő. Ha ugrásszerű változás állna be régebbi számaink értékesítésében, akkor esetleg még bőkezűbben szórunk ide-oda belőlük – úgyis páran nehezményezték az FF8-ámokfutást... (Esetleg nyereményjátékot is csinálhatunk belőle egy szép napon: hány fekete lyukak betömésére biztató utánrendelési oldal lesz a következő 576-ban.) Aztán van egy másik verzió is: a klotyómanó gonoszkodott. E misztikus élőlény létezéséről egy ideig kizárólag csak TJ tudott, de aztán egy szép napon megosztotta velünk tudását, most pedig épp itt az ideje, hogy felhívjuk rá a világ figyelmét. Fenti szép naptól fogva TJ egyébként egyre gyakrabban emlegette ezt a misztikus lényt: ha ő úgy emlékezett, hogy megírta a cikket, de én valami paranormális okból kifolyólag mégsem találtam sehol, úgy azt nyilvánvalóan a klotyómanó törölte le. (Bár mindenképpen dicsérendő TJ alapvetően optimista világszemlélete: egyes cikkeknél ugyanis már Ő is úgy emlékezett, hogy NEM írta meg, de töretlenül bízott benne, hogy mire kiürítjük ezt a korsót, addigra a klotyómanó elvégzi a feladatot....) Azóta minden olyan dolgot, ami nem szerepelt az előzetes elképzelésben a klotyómanó csinál, és mi elégedetlen e-maileket eregetünk a klotyomano@freemail.hu-ra. Van még egy harmadik lehetőség: a reklámoldalakon nincs oldalszám és fejléc, viszont rendszeresen változnak menet közben is, így többfajta "nyomdakész" változat is életre kel belőlük, szegény nyomdászok pedig Laokoon-csoportként küzdenek a 100 oldalra leadott 103-mal. Aztán néha összecserélik őket. Negyedik változat: a kettővel ezelőtti számból kimaradt ez az oldal. (A klotyómanó sosem alszik!) Az előzőben tehát bepótoltuk az elmaradást, sőt, rögtön megelőlegeztünk egy pluszt arra a leendő számra, amiből a klotyómanó megint ki fogja lopni az oldalt. Nnna. Mindenki kiválaszthatja a neki tetsző verziót – virágozzék minden virág!

Tudom, hogy mindenki azt akarja, hogy tüntessétek el a Csevegő elejéről a téged ábrázoló képet, de szerintem hagyjátok ott :). Gondolom sok munkája van benne a készítőjének, és akkor már nehogy csak pár számig legyen látható. Kevesebbet kell erőlködnöd, de még így is hosszabb a Csevegő a réginél.

Nemcsak sok munkája volt benne a készítőjének, de nekem is sok sööröm a készítőben! (Ugyanis a gfx-re egy ügyes barterüzlet keretében tettem szert). Egyébként ez az a klasszikus, amivel mostanában a sírba lehet kergetni: miért fáj valakinek az a jó kis dekoráció? Írtam



én valakinek olyat, hogy azonnal cserélje le a honlapja teljes grafikai kinézetét, mert én állandóan vissza akarok jönni, de nekem ez a mostani nem tetszik?! Nem írtam, mert az az ő honlapja – ez meg itt az én kiskertem! Nem kell aggódni, majd hamarosan le lesz cserélve. (Akik csak a kretén dekorációkat hiányolták, azoknak most mellékelek egyet. Zsebposzter.)
Poszter téma. A tasak hülyeség, amúgy meg lehetetlen lenne kitépni, tehát nem kell (ezt nem azt jelenti, hogy nem szerettem, de már amúgy sincs helyem kirakni az összeset).
(Helyes. Régebbi számok még mindig hozzáférhetők! FRANKÓ POSZTERMELLÉKLETTEL! HA KETTŐT RENDELSZ MIND A KETTŐT KIRAKHATOD.!)
A végére tartogatom a legrosszabb témát, ami a 100 oldalas 576 óta igen nagy népszerűségnek örvend (?). Ja, még elotte egy kérdés: mit szoktál nézni a TV-ben? **(Semmit. Nem nézek tv-t. Leszámítva azokat az időszakokat, amit kajálással töltünk az általam nemes egyszerűséggel Dögevőnek becézett éjjel-nappali kajáldában – ott ugyanis non stop mennek a kereskedelmi csatornák. Majdnem mindig sikerül elkapnunk a Suhnset Beach végét és a Vad Angyal elejét. Utóbbiról egyébként magvas eszmecserét szoktam folytatni a kis vörös lánykával, aki nem csak sok sajtot tesz a cordon bleumre, hanem tudja az összes szappanopera szereplőjének a nevét és mindegyiknél izgatottan várja, hogy négyszáz rész múlva kiderüljön az A betűre végződő nevű női főszereplőről, hogy ő milliomos, és -az O betűre végződő férfi főszereplő elnyerje méltó büntetését. Elképesztő. Jó, néha öntetnek van egy kis magyar zenei csatorna is, Fülöppel és a többi jópofával. Arról már kérdezni sem merem...)**
Naszóval. Régen mindig arra panaszkodtak az írók, hogy kevés a hely, most meg már 72-esre kell venni a betűméretet, hogy megteljen a lap fele 7 sorral **(Nézd, roppant hülyén néz ki, ha ugyanakkora betűvel írjuk a főcímet – de tudod mit? Most az egyszer itt kivételt teszek... Most jó?)** 3-szor kell a régi számok megrendelési lehetőségét berakni, jönnek a hardvertesztek, stb... Sokan írják, hogy nehéz megtelíteni egy 100 oldalas újságot. Ez igaz lehet. De akkor miért nem írnak egy játékról hosszabban? **(Mert akkor meg az a baj, hogy miért kellett erről vagy arról ilyen sokat írni.)** Vagy miért nem szereznek hozzá mindenféle táblázatokat, infotengerrel, vagy miért nem 6 oldalas a Csevegő? :) (A 4 és a 6 örök harca, ugyebár... www.extra.hu/negyvshat :)). Áá, nincs kedvem most ilyenekkel szórakozni, azt se tudom már, mit írtam az előbb, mert soha nem olvasom el, amit írok emilt. (Főleg olyat, amit nekedd írok.) **(Ha. Én is ugyanígy vagyok a dologgal, de nemcsak az e-maileknél... :P).** Na, most elolvastam ezt a mondatot, és van benne pár szóismétlés. Nem baj, mindig az első az igazi: az első megérzés, az első ILOVEYOU, az első írás... Kíváncsi vagyok, hogy a Notepadból Outlookba másolt levelem hogyan fog kinézni ott. Még egy utolsó megjegyzés, aztán megyek: MIT SZIDJÁTOK MÁ' ÖRÖKKÉ TJ-t?!?! Semmit nem ártott senkinek. **(Megint egy klasszikus! A kutya nem bánt itt senkit! Meximum a klotyómanó.)** Én kiállok mellette. TJ!! Írni fogok neki egy mailt, és megbeszéljük ezt a WC-bezárási dolgot. Majd meglakoltok gonosz tetteitekért (kivéve a Dungeon Keeper-ben elkövetettekért). Épp a 10 perces soundtrackja, vagy mi a Gottja megy itt mp3-ba, bibíí :)
Ideje szétkapcsolnom. Halálian jó a stickdeath.com, állatabb mindennél. Szóval maradok hű előfizetőtök (hoppá, mingyá elő kő fizetni, és alig van petákom...!!) meg minden. Ha van időd/kedved válaszolni, akkor NEEEE a Csevegőben tedd meg, ÉRTED?!? NEE ott. És ezt tényleg nem azé írtam, hogy "na, most már biztos benne leszek", hanem tényleg. Na. Utálom viszontlátni ott az emilem, mert olyan szöveggel foglalja a helyet, amit már ismerek; poéntalan, unalmas, és növeli "hű-de-hülye-ez-gyerek" mutató értékét... Terelgessen megfelelő úton tégedet a csodapásztor!
CWorm
Bocs, de ezt az utolsó bekezdést egészen a nyomásig fehéren tartotta a klotyómanó, így tehát teljesen ártatlannak érzem magam a leveled ide történt belinkelésében. Ha pedig már a linkeknél tartunk: a fentebb említett site tényleg létezik és tárt karokkal várja a látogatókat! Mivel szerzője büszkén állítja, hogy heti látogatottsága KÉT teljes fő (ebből nyilván az egyik ő, az aktuális frissítésekkel, a másik pedig valami szerencsétlen, akit az Explorere egy meggondolatlan félrekattintásnak köszönhetően ide juttatott). Szíven viselem a dolgot, hogy a tömeges érdeklődést a továbbiakban is fenntartsuk (vagy tűzzünk ki még elérhetetlenebb célt! egy szép napon betoppanjon a heti HARMADIK látogató!) – így tehát csaptam neki egy kis hírverést a Kret.netben. Tessék mindenkinek azonnal elolvasni – mindenki csak azután mehet tovább!

(NAAAA! Nem csalni: mondtam, hogy előbb tessék elolvasni!)

Etalon

Kedves Főszerkesztő úr!
Az igazságot megvallva, csak az utóbbi időben veszem az 576 Kbyte-ot, és lenne néhány cheat, amit lehet, hogy már közöltek a lapban, csak az a kiadvány nekem valószínűleg nincs meg! Szóval, a Midtown Madness nevű játékról van szó. A kocsik megszerzésének a cheatjei kellenének nekem! Ha van rá mód, kérem küldje el nekem ezeket a cheateket az e-mail címemre, mert nagy szükségem van rájuk.
Előre is köszönöm: Zakariás
Kedves Zakariás! Remélem látható, hogy igyekszünk a cheateket abban a számban közölni, amelyikben az adott játék leírása van. (Már amennyiben ismert a játékhoz valamilyen cheat.) Így tehát nyilván a Midtown Madness cheatek is ott lesznek, ahol a játék ismertetője (nem nyilván, hanem biztos, ugyanis én írtam róla). Felmerül a kérdés: melyik 576-ban volt a játék ismertetője? Én mondjuk tudom, de nem kell azért egy külön e-mailt rám szánnod, hogy megkérdezd: mivel e-mailt küldtél, nyilván van Internet-kapcsolatod, tehát nyugodtan gépeld be a kis Exploreredbe, hogy www.576.hu, ott kattintsál az 576 újságra, ott a tartalomjegyzékekre és már meg is van a keresett információ. Többek között PONT ilyen informatív célokat szolgál a mi kis szerény honlapunk. Használd egészséggel!
Persze előfordulhat az is, hogy nem találsz valamit a honlapunkon. Akkor sincs veszve semmi! Ugyan lépjél már fel egy keresőre (Yahoo vagy AltaVista vagy akármi – de ha ezek végképp kínaiul vannak, akkor ilyen vészhelyzetekben segíthet a kis Explorered Keresés nevű ikonja is), és ugyan gépeld már be keresendő cuccnak, hogy "Midtown Madness cheat". Csodát fogsz látni... Ez a két kis apró információ teljesen ingyenes, külön nem is kell érte fizetni, és melegen ajánlott mindazoknak, akiknek hasonló problémák felmerülte esetén az az ötlete támad, hogy e-mailt írnak CoVboy apónak. Hessegessék el maguktól ezt a gondolatot, és használják egészséggel kis tanácsaimat....

I love you

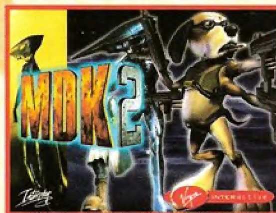
Nyilván mindenki hallott már erről a remek kis vírusról, ami ugyebár e-mailben érkezik hozzád "i love you" subjecttel. Hála a jó öreg tömegkommunikáció sajátosságainak, a médiának szenzációkra van szüksége – ha pedig nincs, akkor majd csinálnak. Így tehát a kereskedelmi tv-k és rádiók hírműsorainak köszönhetően boldog-boldogtalan nap mint nap friss információkkal gazdagodott a "számítógépek millióit (vagy legalábbis tízszer annyit, mint amennyit a konkurens csatorna mondott) megfertőző gonosz vírus tombolásáról" és élő egyenesben élvezhette, amint egy anti-terrorista kommandó lecsap a Fülöp-szigetekről származó szerzőkre. (Az például nem volt ilyen publikus, hogy már megint felemelték a benzin árát.) Hát az mondjuk magától értetődő, hogy miután először láttam ezt a műsort a televizorban (néha a Vad Angyalnál később megyünk kajálni), már elvből az összes e-mailemet ilyen subjecttel küldtem el mindenkinek, de részemről azon nagyon csodálkoztam, hogy csakönöknekcsakittéscsakmost nem eredt a galád vírus nyomába Máté Krisztina vagy Frei Tamás, forró nyomon vagy csak úgy a vicc kedvéért. (Bár még semmi nincs veszve...) Örömmel jelentem, hogy sikerült beszereznem (már négy példányban!) a V2.0 (munkanév: i love you 2000) változatot, amelynek most kerül sor exkluzív world wide bemutatójára:

Hölgyeim és Uraim!
Ez a levél engem, egy rettenetes polimorf vírust tartalmaz. Megfertőzöm az Önök teljes operációs rendszerét, szaporítom magam, az összes barátjukhoz eljuttatom magam csatolt állományként, katasztrofális mértékben leterhelem az Önök rendszererőforrásait, letörlöm a rendszerfájlokat a merevlemezről **(Haha! Hiszen ez nem is vírus – ez egy szervízprogram!),** utána le is formázom azt, sőt, még az alaplapot is használhatatlanná tudom tenni. Sajnos egyelőre meg csak bétaverzió vagyok. Szerzőm még nem tanulta meg, hogyan kell vírust írni, ezért szükségem van az Önök segítségére is.
Kérem az alábbi sorrendben hajtsa végre a következő lépéseket:
Küldjön tovább a címjegyzékekben szereplő összes címre.
* Törölje le a merevlemezről a command.com és io.sys fájlokat, valamint az egész c:\Windows mappát.
* Formattálja le a vincsesztert.
* Ha tud, irkáljon be a BIOS-ba mindenféle marhaságot. **(Nem feltétlenül kell marhaságot. Ha Ön klasszikus felhasználó, azaz nem tudja, hogy mit írkál, csak úgy az írkálás kedvéért írkál, akkor bármi megteszi.)**
* Ne feledje, az ön segítsége, közvetlen közreműködése nélkül nem tudok elterjedni az egész világon.
Segítségét előre is köszöni:
az Ön polimorf vírusa
Eddig az e-mail. A vírus egyébként nemcsak így működik, magától is romba dönti az egész Windowsodat, már amennyiben az egyáltalán valaha felépült. Egy valamit viszont elfelejtettem az elején elmondani: a V2.0 változat sajátossága, hogy offline levélben is fertőz. Azzal, hogy most végigolvastad ezt a levelet, te is vírusgazdává váltál. Bárkire rápillantasz, az szintén fertőzötté válik, ha pedig ez a "bárki" egy számítógép lenne, ott aztán olyan ámokfutást fog rendezni, hogy na! A vírus egyaránt fertőz PC-n, Macintoshon és villamoson. Gyakorlatilag semmilyen védekezés nem létezik ellene, leszámítva egy speciális szemüveget amely a szemből kiáramló, vírushordozók frekvenciájának amlitúdóját modulálva kvázi mintegy megszűri és életképtelenné teszi a terjesztő szubsztanciákat. Nagy örömömre szolgál bejelentenem, hogy kicsiny családi vállalkozásban megkezdtem e szemüvegek kizárólagos magyarországi forgalmazását, bevezető áron most CSAK 19.999 Ft-ért. Rendeld meg most! Ha rögtön négyet rendelsz (gondolj a családodra), akkor egységáron csak 16.999 Ft, és ajándékba küldök még egy V3.0 vírust is.
(Az exkluzív bemutató sajtóanyagát egyébként e-mailben postáztam a kereskedelmi csatornák hírszerkesztőinek és persze Stahl Juditnak is. Mit gondoltok, mi a subject?) Hopp! Itt az ideje kitenni a pontot: ▪

Sziasztok: CoVboy

Hát akkor ennyit mára Hölgyeim és Uraim! Egy hónapra bezárjuk a bótot. Pá!

Nem menekültök júliusban sem! Biztos lesz:



MDK 2

A ma már a leghíresebb játékfejlesztők egyikének számító Shiny anno az MDK-val robbant be a köztudatba. A folytatást most egy másik nagyágyú, a Bioware (lásd Baldur's Gate) készíti, de a lényeg változatlan: Murder-Death-Kill, azaz eszeveszett öldöklés egy szuperkommandós, és egy intelligens (?) kutya főszereplésével, elképesztő grafikai parádéval!



Foci minden mennyiségben

Hála mindenható Úrnak , idén nyáron sem maradunk nagyobb nemzetközi futballtorna nélkül, hiszen hamarosan kezdődik az Európa-bajnokság. Ez pedig természetesen különös ötleteket adott az EA Sportsnak...



The Longest Journey

A mostani kalandjátékban igencsak nagy respektje van bármilyen hasonló játéknak. Hát még ha annyit nyújt a játékosnak, mint a Leghosszabb Utazás!



Evolva

Bizarr sci-fi környezetben játszódó harmadik szemszögű akció/kalandjáték, amelyben egy csapatnyi idegen lény vezéreként páholunk tőlünk különböző idegeneket egy idegen világban. Ez nyilván senkit nem hagy (h)idegen, szóval lehet élesíteni a 3D kártyákat...

ON VAGYUNK LINE!

Szörfözés közben ugorj be az 576 Kbyte céginformációs honlapjára, ahol a nap 24 órájában az alábbi nyalánkságokkal várunk Téged:

– a legfrissebb hírek és érdekességek a számítógépes szórakozás világából (PC, PlayStation, stb.)

– az 576 Kbyte és az 576 Konzol című kiadványaink összevont tartalomjegyzéke és új számainak tartalma;

– az 576 Kbyte Shopok és Csomagküldő Szolgálatunk teljes áruválasztéka;

– akciófigurák hegyei a legnépszerűbb számítógépes játékokhoz, filmekhez és képregényekhez;

– meg van még ipari mennyiségű favicc is...

Ha nem emelkedik óránként ezerrel a látogatók száma, akkor a webmastert rituálisan feláldozzuk a Net valamelyik különösen vérszomjas istenének – mentsétek meg az életét!

www.576.hu

576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

21 22 23 24 25 26 27

Következő számunk tartalmából:

Medievil 2 (PSX)
Alundra 2 (NTSC, PSX)
Muppet Race Mania (PSX)
Crazy Taxi (DC)
Rainbow Six 64 (N64)
Supercross 2000 (PSX)
Castlevania (N64)
Resident Evil: Survivor (PSX)

EGY ÚJSÁG, AMIBEN MINDENT MEGTALÁLSZ A KONZOLRÓL!

AKCIÓS SZELVÉNY

Akciós áraink csak ezzel a szelvénnyel együtt érvényesek. Egy szelvény több játék vásárlására is jogosít!

576

ISSN 0865-8226

